MEGAOCIO

Año III
Nº 23
Febrero 1991
PVP:
400 ptas.

AMSTRAD CPC | AMIGA | ATARI ST | PC | SPECTRUM | CONSOLAS

Canarias, Ceuta y Melilla 400 ptas. Incluido transporte

JOYSTICKS

Análisis de los últimos modelos

ELVIRA
La aventura

Trucos, Pokes y Cargadores

SOLUCIONES
Paranoid 90





MEGAOCIO

SUMARIO

Año III Num. 23

Editorial

Megajuegos en PC

Por fin!, parece que se va abandonando la idea de que los ordenadores PC son única y exclusivamente para el uso de programas "profesionales". Las empresas de software cada vez crean más y mejores juegos y el PC ya no está a exclusiva disposición de los "profesionales". Un ordenador es un ordenador y no se le puede encasillar en un determinado tipo de tareas, cuando es posible utilizarlo en muchas otras con la misma efectividad.

Aunque les pese a muchos, que piensan que los PC son de usos "serios", hoy en día se puede hablar de un 286 ó 386, con disco duro, pantalla VGA y 1 Megabyte de memoria, como requisitos aconsejables para que funcionen con holgura algunos de los últimos videojuegos. Si alguien cree que estamos exagerando, le aconsejamos que compare los gráficos del simulador de vuelo LHX Attack Chopper (en VGA y en CGA), que compruebe la velocidad del Space Ace (en VGA) o que cargue los 4.8 Megabytes del Elvira, desde una unidad de disco flexible en un PC convencional.

Queda claro que el mundo de los videojuegos está creciendo a pasos agigantados y las empresas de software apuestan por obtener el máximo provecho a los recursos que ofrecen los últimos modelos.

Director: Luis Jorge García. **Redacción:** Federico Rubio y Manuel Ballestero. **Colaboradores:** Enrique Sánchez, Ricardo Palomares, César Valencia, Javier Martín. **Diseño y Autoedición:** Juan M. Cabrero, Eugenio Berna. **Fotografía:** Blas Martí. **Jefe de Producción:** Beatriz Rodríguez. **Secretarias de Redacción:** Araceli San Pedro, Eva Ruiz.Publicidad: Mercedes Alvarez. **Fotomecánica:** Grof, S.L. **Impresión:** Lerner, S.A. Depósito Legal: M-9.425-1989. Es una publicación de B.M.F. Grupo de Comunicación, S.A Dirección, Publicidad y Administración: C/ García de Paredes 76 Duplicado 1ºIzda. 28010 Madrid. Teléfonos: (91) 319 39 81 y 319 80 37 *El Editor no se hace responsable necesariamente de las opiniones vertidas por los colaboradores.*

Mininoticias

● DROSOFT, S.A. y UBI SOFT, S.A. han llegado a un acuerdo de distribución en exclusiva de los productos de esta última para toda España. Los primeros títulos en ver la luz son: Challengers, Night Hunter, Ranx, Twin World y Full Blast.

● El equipo de Bullfrog, creadores de los conocidos Populous y Flood, está pensando abandonar Electronic Arts y montarse por su cuenta bajo su propio sello de videojuegos.

● 4 JUEGOS de AVENTURAS. Así se llama el último pack de juegos que ha lanzado System 4, compuesto por cuatro juegos de la empresa francesa Tomahawk: African Raiders, 20.000 Leguas de Viaje Submarino, Freedom y Skidoo.

● Nos han llegado rumores de que la mascota del grupo musical Iron Maiden, Eddie, ya tiene un videojuego. Según parece lo tiene en proyecto US Gold, aunque de momento sólo se sabe que Eddie será el personaje principal.



Nuevo sampler para Amiga

Trilogic ha anunciado un nuevo modelo de digitalizador de sonido, el MKII Stereo Sampler, un magnífico periférico para el Amiga que viene acompañado junto con la última versión del Audiomaster.

Esta versión incorpora interesantes ventajas respecto a otros aparatos con similares características, como un simulador de CD, que permite ejecutar hasta 20 ficheros con digitalizaciones o el Audiomaster III, que puede samplear a una velocidad de 52'6K por segundo en stereo (se necesita un coprocesador para digitalizar a esta velocidad), otra de las ventajas de este software esa que puede utilizar hasta 8 megabytes.

El MKII tiene un precio de 99.99 Libras (aproximadamente 19.000 pesetas) y dispone de un adaptador de impresora automático por sólo 14.99 Libras. Contacto: Trilogic, Unit 1, 253 New Works Road, Bradford, BD 120QP. Tel 0274691115 (Inglaterra).

Modulador de TV Para Amiga



MHT Ingenieros ha creado un interesante periférico para el Commodore Amiga, se trata de un modulador de televisión. El aparato en cuestión nos permite ver la televisión (UHF/VHF) en el monitor del Amiga con una gran calidad.

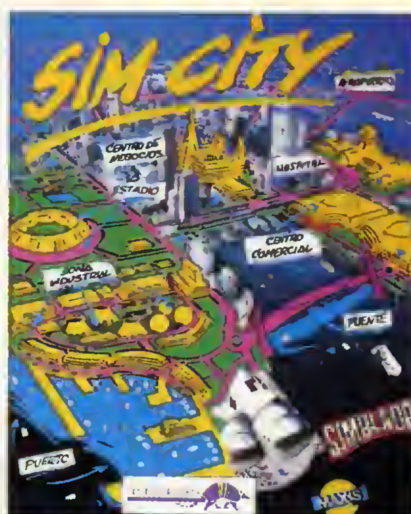
El aparato dispone de cuatro conectores, alimentación eléctrica, altavoz del monitor, señal de video y toma para la antena, quizá hubiese sido interesante la posibilidad de conectar al modulador a los dos altavoces del monitor.



LO ULTIMO DE LUCAS FILM

Erbe Software está preparando el lanzamiento de un interesantísimo videojuego de la afamada empresa norteamericana Lucas Film. Este nuevo producto, que reproduce con fidelidad un auténtico simulacro de guerra en el aire, cuenta con importantes aspectos sumamente innovadores e inéditos en este tipo de programas, como puede ser la aparición de los aviones que fabricó la Alemania nazi cuando daba sus últimos coletazos y que además de estar muy por encima de su tiempo (dada su avanzada tecnología), no llegaron a ser utilizados en la guerra.

Ahora tú tienes la oportunidad de cambiar el curso de la guerra, para ello dispones de la opción de manejar los mejores aviones de los aliados o incluso los terribles Messerschmidt o el Focker-Wolf 190 de los alemanes. Secret Weapons of the Lutfwaffe estará disponible para PC (trabajando con VGA 256 colores y las distintas tarjetas de sonido disponibles), Amiga y Atari ST. Esperemos que no tarde mucho.



Misiones para Sim City

Tras el éxito alcanzado con Sim City y tras lanzar otro juego de características similares (Sim Earth), Maxis nos presenta un interesante disco de misiones para el Sim City. Este disco nos permite crear ciudades basadas en la antigua Asia, la Europa Medieval y el salvaje Oeste.

Pero ahí no acaba todo, Maxis también ha preparado un segundo disco de misiones para el siglo XXI y así podremos convertirnos en unos auténticos artífices en la elaboración de futurísticas ciudades en la vieja Europa, América o incluso la Luna.

LYNX en los hospitales de EEUU

Steve Clein, un enfermo de diabetes, fue hospitalizado en San Francisco por complicaciones con su enfermedad, pero se lo montó bien gracias al acuerdo alcanzado entre Atari y Medical Entertainment Systems, distribuidor exclusivo de los productos de la multinacional americana entre el colectivo sanitario, para alquilar videojuegos en 149 hospitales de EEUU.

Los pacientes de todos estos centros podrán alquilar sus sistema Lynx, con sus tarjetas de juego, por unas setecientas pesetas. "Esto representa ingresos para los hospitales, produce satisfacción al paciente y también ayuda a los departamentos voluntarios en la asistencia de enfermos. Para todos ellos es una distracción contra el aburrimiento", afirmó April Minnich, director de marketing de Medical Entertainmet Systems.

Por otro lado, este sistema de videojuegos no se dirige solamente a los pacientes jóvenes, sino a los aproximádamente 500.000 ingresados que llenan las habitaciones de los hospitales de Estados Unidos diariamente. La mayoría de las personas que alquilan este aparato son, sorprendentemente, personas entre los 18 y 35 años de edad", afirmo Andy Kluger, Presidente de Medical Entertainment Systems.



Como bien podemos ver, no ha sido mala la idea de instalar este pequeño sistema de videojuegos como medida contra el aburrimiento. Seguramente si se adoptase en muchas de las consultas, los niños querrían ir todos los dias al medico y no se les haria tan larga la estancia en los hospitales.



BAT BIT JOHNNY

Desde Octubre del 90 Euskal Telebista emite el programa dedicado a los videojuegos: Bat BIT Johnny. Johnny Milesker - el presentador -, es el encargado de mostrar los mejores clásicos y las más fervientes novedades en videojuegos, además, ofrece a la audiencia su apreciación sobre la calidad de los juegos que presenta.

En el programa Bat BIT Johnny también se puede disfrutar con las mejores animaciones con las que los hackers "decoran" sus diskettes. En suma, este programa pretende ser un magazine de todo lo que rodea a los jóvenes interesados por el aspecto más desenfadado de la informática.

Como la mayoría ya sabréis, todo lo que aparece en el programa está realizado con ordenadores domésticos (Commodore Amiga). Los especialistas en gráficos y animación dibujan secuencias de fotogramas individualmente y programas como Photonlab o Videoscape, y sobre todo Deluxe Paint III dan forma y movimiento a Johnny.

El programa (Bat BIT Johnny) dura diez minutos y se emite tres veces por semana dentro del programa Bilin-Bolonka, en Euskal Telebista, S.A.





RUMORES...

Se comenta que IBM Japón y Sega han preparado conjuntamente una nueva y potente máquina llamada Tera. Como es de suponer, esta interesante unión ha facilitado el nacimiento de un nuevo ordenador compatible con el software de los IBM PC y compatible también con los videojuegos de la consola Megadrive.

Algunas de las características del ordenador son:

Resolución: 640x480 VGA y 320x224 MEGADRIVE.

Colores simultáneos: 256 VGA y 64 MEGADRIVE.

Paleta de color: 260.000 VGA y 512 MEGADRIVE.

Sonido: 1 canal PC y 6 canales MEGADRIVE.

Microprocesador: 80286 a 10MHZ PC y 68000 a 8MHZ MEGADRIVE.

Joystick ADS MegaDrive

MHT Ingenieros esta preparando el lanzamiento de un nuevo Joystick para la consola Sega Megadrive. Aunque de momento sólo esta en preparación, a continuación os ofrecemos información sobre algunas de las características que predominarán en el nuevo aparato: Empuñadura ergonomica, ocho microinterruptores, ventosas estabilizadoras de gran adherencia y tres pulsadores de disparo independientes, ademas de un pulsador START.

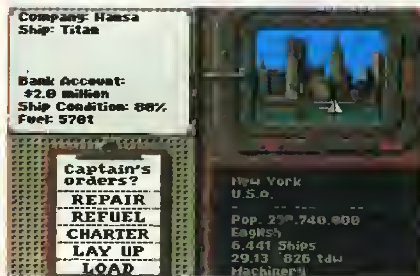
PORTS OF CALL

PUERTOS DE ESCALA









LA SIMULACION MARINA DEFINITIVA

TEXTOS EN PANTALLA Y MANUAL EN ESPAÑOL

Tus barcos tienen la responsabilidad del transporte de las mercancias más valiosas, el éxito de tu imperio está directamente relacionado con tu habilidad para planificar, transportar y servir cargamentos de valor por todo el mundo. De todas formas, la selección de los cargamentos y de los exóticos destinos sólo representará la mitad de tu diversión. Tienes también que conducir sus pasos con seguridad hasta sus PUERTOS DE ESCALA (PORTS OF CALL®) donde tendrás que descargar el valioso cargamento.

En PUERTOS DE ESCALA (PORTS OF CALL®) eres al mismo tiempo el propietario del barco y el capitán de la nave, tendrás que alternar decisiones de estrategia con navegación real del barco a través de los grandes océanos del mundo más traicioneros.

Tienes que decidir qué barcos comprar, qué cargas llevar, tu velocidad de crucero más económica, cómo desenvolverte en diferentes condiciones meteorológicas. Tú tienes el control y decides, por tanto, la suerte del barco, de su tripulación y de su insustituible cargamento.

PUERTOS DE ESCALA (PORTS OF CALL®) proporciona innumerables horas de pensamiento estratégico mientras tus competidores y tú exploráis los puertos más grandes del mundo. Los gráficos espectaculares y efectos de sonido proporcionan una experiencia más viva y rica en entretenimiento interactivo.



SYSTEM 4
de España, S. A.
Pza. de los Martires, 10
28034 MADRID
Tel 735 01 02
Fax: 735 06 95



OOOPS UP

Está claro que cuando un juego triunfa, enseguida salen de los rincones más inesperados copias que se le asemejan o le imitan con descaro. Este es el caso de Ooops Up, una clara y evidente copia del Pang, con buena calidad y buenos efectos de sonido.

Lo curioso del asunto es que siendo una copia, los programadores parecían tener la idea bastante clara y de esta forma Ooops Up ha salido a la venta mucho antes que el conocido Pang de Ocean. ¿Lo distribuirá alguna compañía en España?



CRASH COURSE

Mirrorsoft ha preparado el lanzamiento de un magnífico simulador de carreras de coches, con la calidad del Stunt Car Racer y las opciones de cámara del Hard Drivin. El juego está compuesto de cuatro discos de 5.25 pulgadas, que contienen los diferentes coches y circuitos a través de los cuales vamos a poder circular. Los gráficos son fabulosos y el desplazamiento del coche rápido, aunque el sonido, como es habitual en los PC, es bastante desagradable.



Pack Challengers

Indudablemente se trata de uno de los mejores packs que se pueden encontrar para los ordenadores caseros. Contiene cuatro programas: P-47, Rick Dangerous, Stunt Car Racer y Pro Tennis Tour.

El primero de ellos, el Rick Dangerous, es indudablemente uno de los mejores y más adictivos juegos jamás creados, Pro Tenis Tour es de lo mejor que se ha hecho hasta la fecha en juegos de tenis y han sido muchas las empresas que lo han imitado. P-47 es una interesante conversión de las máquinas recreativas, muy adictivo. Por último el Stunt Car Racer es un juego veloz, interesante y permite la conexión RS-232 para jugar contra otras personas, aunque a ciencia cierta es el peor de los que incorpora el pack. Brillante.

Aprende con Disney

Proein S.A. ha lanzado una nueva serie educativa elaborada por Disney Software para los pequeños de 2 a 5 años. Los personajes encargados de hacer pasar un buen rato a los niños son el ratón Mickey, Goofy y el pato Donald.

Como podéis suponer, se trata de Disney, los gráficos son excelentes y el sonido es de una gran calidad. Cada juego dispone de una gran cantidad de animaciones y gráficos, con el fin de no agotar o aburrir a los pequeños.

Este tipo de programas se encuentra disponible en PC, Atari ST, Amiga y Amstrad CPC.

I concurso Paintbrush de dibujo por ordenador

Bases del concurso

Podrán concurrir a este concurso todos los usuarios registrados de la línea Paintbrush de ANAYA MULTIMEDIA.

● Los concursantes podrán presentar una sola obra de dibujo, pintura y manipulación fotográfica, pudiendo optar a un solo premio.

● La temática y contenido de los trabajos será libre.

● Sólo se admitirán aquellos trabajos realizados con Paintbrush IV y Paintbrush IV PLUS, en formato PCX.

● Los trabajos se presentarán en un disquete.

● Todos los disquetes deberán remitirse debidamente etiquetados indicando el nombre del autor y la obra.

● ANAYA MULTIMEDIA no se hace responsable de los posibles daños o pérdidas que pudiera sufrir el material enviado.

● El jurado concederá los siguientes premios:



1. Viaje a SIGGRAPH, Dallas (EE.UU.), la feria más importante de imagen de síntesis.
2. Scanner EPSON GT-4000, color.
3. Un lote de libros y software de Anaya, por valor de 100.000 pesetas.

● El juardo se reserva el derecho a otorgar otras tantas Menciones de Honor como crea conveniente.

● El plazo de presentación de las obras finalizará el día 22 de Marzo de 1991.

● Todas las obras irán acompañadas de los siguientes datos:

- Nombre
- Apellidos
- Dirección
- Ciudad
- Código Postal
- Teléfono
- Título de la obra
- Tamaño
- Número de colores
- Número del usuario registrado

● Los trabajos se enviarán a ANAYA MULTIMEDIA, C/ TELEMACO, 43 - 28027 MADRID indicando e el sobre "CONCURSO PAINTBRUSH".

● Las obras premiadas se publicarán en los medios de prensa y comunicación que se consideren oportunos, Así mismo, todos los participantes están invitados a la entrega de premios, que se comunicará con antelación.



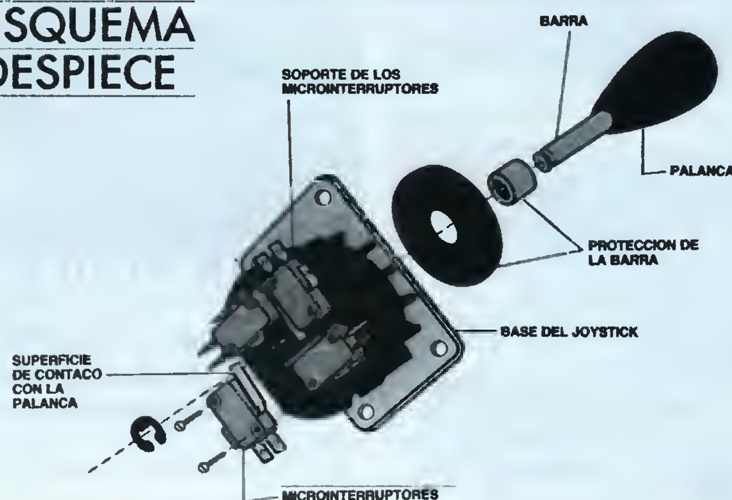


Es evidente que mientras las compañías de software desarrollan nuevos e impresionantes videojuegos, las empresas creadoras de joysticks, van a producir nuevos modelos para ayudar al sufrido jugador a acabar con los mil y un peligros que le acechan tras cada carga de cassette o de disco. Se trata de una nueva ola de joysticks destinados a hacernos la vida más fácil y es que los jugadores no nos conformamos con cualquier cosa, necesitamos lo mejor.

JOYSTICKS

Los más últimos modelos

Modelos con autodisparo regulable, botones en la empuñadura y en la base, leds testigos de disparo e incluso cronómetro y reloj son el último grito en joystick y eso sin contar el nuevo sistema que permite ralentizar el juego que deseemos pulsando un botón. Sólo un detalle se les ha escapado a los fabricantes, y es ofrecer una de estas palancas de mando con un reloj despertador para avisarnos cuando debemos dejar de jugar y atender a otros deberes tan importantes como el pasatiempo.



Los nuevos modelos se caracterizan en su mayoría por la incorporación del microswitch o microinterruptor como pieza clave de su funcionamiento. Muy pocos son los modelos que utilizan

otros sistemas, a no ser que se trate de joysticks de bajo precio, en cuyo caso el elemento clave suele ser la lengüeta o el interruptor a presión. Existen distintos tipos de joystick:

Potenciómetros

Este modelo de joystick ofrece una respuesta de gran calidad, lo que le convierte en el control ideal para los simuladores de vuelo o juegos donde sea necesaria mucha precisión, quedan descartados los arcade. Sin embargo presenta en contrapartida otros problemas, hay que centrarlos y además resultan bastante caros respecto a otros modelos similares. Suelen encontrarse a disposición de los ordenadores PC por medio de una tarjeta de joystick, aunque también pueden ser utilizados en otros ordenadores con entrada analógica.

Acopladores ópticos

Debido a su limitación e incapacidad para adaptarse a los diferentes juegos existentes en el mercado, se limita a ocupar alguna que otra plaza en algunas de las máquinas recreativas. De este joystick, podría decirse que actualmente se encuentra en desuso, ya sea por su precio o por el tipo de juegos que dominan el mercado.

El mecanismo en que se basa es una célula fotoeléctrica, Para realizar un desplazamiento por pantalla, movemos la bola en una determinada dirección; ésta a su vez, produce un movimiento de la barra en sentido inverso y hace girar un obturador (disco con ranuras). Un determinado número de destellos son detectados por la célula fotoeléctrica al girar el obturador y el puntero de la pantalla se desplaza en una cantidad de pasos proporcional a los destellos detectados a través del obturador.

El sistema utiliza dos barras y dos discos para el movimiento horizontal, vertical o diagonal, si es que combinamos la acción de ambos rodillos.

Microinterruptores

Está claro que se han convertido en los auténticos amos del mercado, pocos son ya los joysticks que no utilizan este sistema.

La razón de porque los microswitches o microinterruptores han arrebatado el mercado a los demás sistemas está muy claro: son baratos, muy resistentes, ofrecen una respuesta muy precisa y facilitan las posiciones en diagonal, aspecto éste más difícil en joysticks con sistemas más tradicionales (lengüetas y interruptores a presión.

ETAPAS EN LA CREACION DE UN JOYSTICK

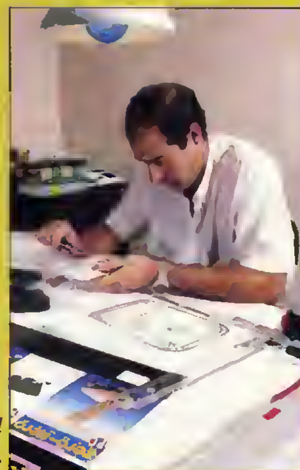
A continuación podéis observar las etapas por las que pasa un joystick antes de llegar a las tiendas. Las fotos que aquí se observan han sido realizadas en las instalaciones de MHT Ingenieros, la empresa más importante de ámbito nacional en la elaboración de este tipo de productos.



1. Diseño de los circuitos.



2. Montaje de los prototipos.



3. Diseño físico del producto.



4. Cadena de montaje.

Lengüetas

Este sistema, aunque resistente, porque es prácticamente imposible forzar el mecanismo, está prácticamente en desuso y son muy pocos los joysticks que lo utilizan. Esto no quiere decir que sea un sistema malo, simplemente que no es tan fiable como los microinterruptores y en las posiciones en diagonal son mucho más difíciles de ejecutar.

Interruptores a presión

Hasta no hace mucho tiempo este ha sido el sistema más utilizado, aunque al igual que las lengüetas, ha desaparecido casi por completo de la mayoría de los modelos. No es preciso en absoluto, ejecuta muy difícilmente las posiciones diagonales y los interruptores acaban por quebrarse o por no ofrecer un buen contacto.

MEGABOARD



- **Fabricante:** .... SPECTRAVIDEO.
- **Distribuidor:** ...... DROSOFT S.A.
- **Sujeción:** .... Ventosas (4). Excelente.
- **Mando:** .... Anatómico.
- **Mecanismo:** .... Microswitches.
- **Maniobrabilidad:** .. Muy buena.
- **Botones de disparo:** 2 en base y 2 en empuñadura.
- **Disparo automático:** SI (2 velocidades).
- **Extras:** .... Cronómetro cuenta atrás (de 0 a 99 segundos), reloj con hora, minutos, segundos, día y mes, conmutador para CPC, selector de botones de disparo, modo de ralentización del juego, utiliza una pila de 1.5V (no incluida).
- **Precio:** .... 5.750 pesetas.

SUPERBOARD



- **Fabricante:** .... SPECTRAVIDEO.
- **Distribuidor:** ...... DROSOFT S.A.
- **Sujeción:** .... Ventosas (4). Excelente.
- **Mando:** .... Anatómico.
- **Mecanismo:** .... Microswitches.
- **Maniobrabilidad:** .. Muy Buena.
- **Botones de disparo:** 4 en base y 2 en empuñadura.
- **Disparo automático:** SI (2 velocidades).
- **Extras:** .... Cronómetro cuenta atrás (de 0 a 99 segundos), conmutador para CPC, selector de botones de disparo, utiliza una pila de 1.5V (no incluida).
- **Precio:** .... 3.900 pesetas.

ADS



- Fabricante: .... MHT INGENIEROS.
- Distribuidor: ...... LSB
- Sujección: .... Ventosas (4). Excelente.
- Mando: .... Anatómico.
- Mecanismo: .... Microswitches.
- Maniobrabilidad: .. Buena.
- Botones de disparo: 1 en la base, 2 en la empuñadura.
- Disparo automático: SI, regulable.
- Extras: .... Botones de ajuste vertical y horizontal, pilotos indicadores de asignación de autodisparo y pulsador de autodisparo en base con sonido de presencia.
- Precio: .... 2.900 pesetas. (PC 5.500 pts.)

M-5



- Fabricante: .... SPECTRAVIDEO.
- Distribuidor: ..... DROSOFT S.A.
- Sujeción: .... Ventosas (4). Muy buena.
- Mando: .... Anatómico.
- Mecanismo: ...... Microswitches.
- Maniobrabilidad: . Muy buena.
- Botones de disparo: 2 en empuñadura.
- Disparo automático: SI (2).
- Extras: .... Controlador de velocidad de autodisparo, botón para calibrar el joystick, leds testigo de disparos 1 y 2, selector de disparo 1 ó 2.
- Precio: .... 3.900 pesetas.

JETFIGHTER



- Fabricante: .... SPECTRAVIDEO.
- Distribuidor: ...... DROSOFT S.A.
- Sujeción: .... Ventosas (4). Muy buena.
- Mando: .... Anatómico.
- Mecanismo: .... Microswitches.
- Maniobrabilidad: .. Muy buena.
- Botones de disparo: 2 en empuñadura.
- Disparo automático: SI (2).
- Extras: .... Conmutador CPC.
- Precio: .... 3.300 pesetas.

SURESHOT SUPREME



- Fabricante: .... SONMAX LTD.
- Distribuidor: ..... PROEIN S.A.
- Sujección: .... Ventosas (4). Regular.
- Mando: .... Anatómico.
- Mecanismo: ...... Microswitches.
- Maniobrabilidad: . Buena.
- Botones de disparo: 2 en la base.
- Disparo automático: SI.
- Extras: .... NO.
- Precio: .... 3.250 pesetas.

SUPER PRO ZIP STIK



- **Fabricante:** SONMAX LTD.
- **Distribuidor:** PROEIN S.A.
- **Sujección:** Ventosas (4). Regular.
- **Mando:** De bola.
- **Mecanismo:** Microswitches.
- **Maniobrabilidad:** Muy buena
- **Botones de disparo:** 2 en la base.
- **Disparo automático:** Opcional según modelo.
- **Extras:** NO.
- **Precio:** 2.995 pesetas (STANDARD) y 3.400 con autodisparo (AUTOFIRE).

SURESHOT STANDARD



- **Fabricante:** SONMAX LTD.
- **Distribuidor:** PROEIN S.A.
- **Sujección:** No dispone de ventosas.
- **Mando:** Anatómico.
- **Mecanismo:** Microswitches, salvo en el disparo que utiliza lengüetas.
- **Maniobrabilidad:** Buena.
- **Botones de disparo:** 1 en la base.
- **Disparo automático:** Opcional según modelo.
- **Extras:** NO.
- **Precio:** 2.550 pesetas.

TURBO PROFI



- **Fabricante:** QUICK GUN
- **Distribuidor:** SYSTEM 4.
- **Sujección:** Ventosas (4). Regular.
- **Mando:** Anatómico.
- **Mecanismo:** Microswitches.
- **Maniobrabilidad:** Buena.
- **Botones de disparo:** 2 en la base, 2 en la empuñadura.
- **Disparo automático:** SI.
- **Extras:** NO.
- **Precio:** 3.500 pesetas.

SUPERCHARGER



- **Fabricante:** SPECTRAVIDEO.
- **Distribuidor:** DROSOFT S.A.
- **Sujeción:** Ventosas (4). Regular.
- **Mando:** Anatómico.
- **Mecanismo:** Microswitches.
- **Maniobrabilidad:** Regular.
- **Botones de disparo:** 2 en empuñadura.
- **Disparo automático:** SI.
- **Extras:** Conmutador CPC.
- **Precio:** 2.250 pesetas.

ZERO-ZERO JUNIOR



- Fabricante: .... MHT INGENIEROS.
- Distribuidor: ..... LSB.
- Sujección: .... Ventosas (4). Regular.
- Mando: .... Anatómico.
- Mecanismo: ...... Contactos.
- Maniobrabilidad: . Mala.
- Botones de disparo: 1 en base, 1 en empuñadura.
- Disparo automático: NO.
- Extras: .... NO.
- Precio: .... 990 pesetas.

ULTIMATE SUPERSTICK



- Fabricante: .... BEESHU.
- Distribuidor: ...... SPACO S.A.
- Sujección: .... Ventosas (5). Excelente.
- Mando: .... De bola.
- Mecanismo: .... Microswitches.
- Maniobrabilidad: .. Muy buena.
- Botones de disparo: 4 en base.
- Disparo automático: SI (2 y regulables).
- Extras: .... Modo de ralentización y botones de disparo con leds de indicación. Sólo funciona con las consolas Nintendo.
- Precio: .... 6.900 pesetas.

JUNIOR



- Fabricante: .... SPECTRAVIDEO.
- Distribuidor: ..... DROSOFT S.A.
- Sujeción: .... Ventosas (4). Regular.
- Mando: .... Anatómico.
- Mecanismo: ...... Contacto.
- Maniobrabilidad: . Mala.
- Botones de disparo: 1 en base y 1 en empuñadura.
- Disparo automático: NO.
- Extras: .... NO.
- Precio: .... 1.100 pesetas.

ZERO-ZERO WINNER



- Fabricante: .... MHT INGENIEROS.
- Distribuidor: ...... LSB.
- Sujección: .... Ventosas (4). Excelente.
- Mando: .... Anatómico.
- Mecanismo: .... Microswitches.
- Maniobrabilidad: .. Buena.
- Botones de disparo: 2 en empuñadura.
- Disparo automático: NO.
- Extras: .... NO.
- Precio: .... 2.250 pesetas. (PC 2.500 pts.)

TOPSTART



- **Fabricante:** ...... SPECTRAVIDEO.
- **Distribuidor:** ..... DROSOFT S.A.
- **Sujeción:** .... Ventosas (4). Buena.
- **Mando:** .... Anatómico.
- **Mecanismo:** ...... Microswitches protegidos por lengüetas.
- **Maniobrabilidad:** . Muy buena.
- **Botones de disparo:** 2 en empuñadura.
- **Disparo automático:** SI.
- **Extras:** .... Base transparente y conmutador CPC.
- **Precio:** .... 5.250 pesetas.

NES MAX



- **Fabricante:** .... NINTENDO.
- **Distribuidor:** ...... SPACO S.A.
- **Sujección:** .... Manual.
- **Mando:** .... Digital sin palanca.
- **Mecanismo:** ...... Contacto.
- **Maniobrabilidad:** .. Buena.
- **Botones de disparo:** 2 normales y 2 turbo (disparo rápido).
- **Disparo automático:** 2 botones de disparo turbo.
- **Extras:** .... NO. Sólo funciona con las consolas Nintendo.
- **Precio:** .... 3.900 pesetas.

SUPERTRUCOS

MEGAOCIO



Queremos publicar los mejores trucos. Muchos lectores nos los envían. ¿por qué no lo haces tú?.

Es muy fácil. Estamos dispuestos a pagar 2.000 pesetas por cada truco que utilices en tu ordenador.

Si tienes un CPC, PCW, PC, Spectrum, Amiga, o Consolas, envíanos tus mejores trucos originales, y en cuanto sean publicados recibirás el premio.

Los supertrucos serán evaluados por redactores de nuestra revista. CPC: Luis Jorge García. PC y PCW: Federico Rubio Mejía.

Enviar los trucos a: SUPERTRUCOS MEGAOCIO (indicar CPC, PCW, PC, SPECTRUM, AMIGA o CONSOLAS). C/ García de Paredes, 76 Dpdo. 1ºIzda. 28010 MADRID.

¡NO OLVIDES MANDAR TUS SUPERTRUCOS!

ELVIRA



Una aventura por todo lo alto

Después de jugar un rato, ni el cerebro del más espabilado sería capaz de juntar coherentemente unas palabras para de forma escueta hacer una definición de este increíble programa. Pese a ello, y contando con vuestra benevolencia, voy a intentarlo.

La clase y la categoría se demuestran de muchas maneras y la firma Accolade cada vez se supera a si misma. Basándose en la película (con la cual no tiene demasiados puntos en común), el juego nos prepara desde el principio para una forma de estar, de sentir e incluso de vivir las atroces situaciones que nos esperan.

La caja esta materialmente llena de discos y papeles, perdiéndose uno agradablemente en la cantidad de información suministrada. Los discos, por ejemplo, son de cinco un cuarto y de tres y medio, fórmula adoptada para que nadie se lleve a casa el formato equivocado. Claro que se pagan también los discos que no se usan, pero para eso está la imaginación, hacer cuentas con un amiguete y comprar a la bella señora de la oscuridad entre dos. Ya que estamos con el tema, es tanta lo grabado que nos llega en discos de alta capacidad y si alguien no tiene un ordenador capaz de trabajar así tendrá que mandarlos a una dirección escrita en uno de los innumerables papeles de que antes os hablaba para recibir el juego en discos normalitos. Por cierto y para acabar esta aburrida introducción, instalar el programa en un disco duro precisa "solo" de 4,6 megabytes disponibles. Insisto en que, salvo error u omisión, se ocuparan unos 4,6 megas. Conozco a más de uno que se desesperaba por no haberlo sabido antes.

Nada menos que diecinueve personas han intervenido directamente en la creación de la aventura. El resultado, ya lo anticipo, ha hecho que diecinueve mortales puedan ir por el mundo con la cabeza bien alta por la calidad de su trabajo. Ahí queda eso...



A la entrada del castillo.



Bueno, ñoras y ñores, dejemos la cruda realidad de este mundo y entremos en lo que, sin duda, es uno de los mejores juegos que han pasado por mi ordenador en los últimos tres o cuatro años.

Erase una vez...

Todo comenzó cuando hace un montón de años (más o menos) el castillo de Killbragant, en el norte o sur de Inglaterra, fue destruido por una invasión de las que arrasaban todo lo se les ponía delante. Lady Imelda de Killbragant juró, antes de palmarla del disgusto porque después es más difícil, que su venganza contra los humanos sería tan grande como su personalidad. Los cuadros de la época reflejan claramente que tenía dos personalidades, ambas firmes, duras y agresivas.

Sin que la historia lo refleje con exactitud, el castillo fue reconstruido poco a poco y un buen día (lo de bueno es por decir algo) las antorchas iluminaron su interior y cobró vida. Quiero decir que ya no estaba deshabitado, que tengo que explicar todo, caramba.

El argumento

Este es el escenario en el cual nosotros, ingenuos usuarios de ordenador, creídos de nuestras propias fuerzas y de aquello de que todo acaba al apagar la máquina, nos vamos a meter. Como precisamos una excusa para entrar en el castillo, podemos seleccionar entre las varias que nos ofrece el detallado manual, pero la que se lleva el gato al agua es la de conocer a Elvira, la descendiente directa de Lady Imelda, una bella mujer con más personalidad que aquella y decidida a que el castillo se convierta en lugar de horripilante diversión para los valientes domingueros. Quede claro que Elvira, además de estar buena, es buena. Cuando desde su tumba Imelda se entera de ello, de que su mansión va ha ser recreo de familias con botes de cola, niños que se cuelgan de los regios cortinajes, perritos calientes y de los otros, se coge tal mosqueo que regresa. Bueno, anuncia su regreso, que como noticia acerca de una persona que lleva varios siglos muerta, tampoco está mal.



Durante el transcurso del juego encontrarás multitud de enemigos que intentarán acabar contigo.

Nosotros vamos a buscar seis llaves para abrir un lugar, tenebroso él, donde un pergamino nos hará participes del hechizo que impedirá tan terrible advenimiento, vulgo regreso.

La señora Imelda, tía de Elvira, ha mandado de momento a unos mil fantasmas de la Séptima Dimensión para



La muerte se presenta tras la primera esquina en gran diversidad de formas.



Luchando contra uno de los enemigos. Como puede observarse en la foto, se trata de un auténtico galán.

espantar visitantes, preparar el camino y tratar de llevarnos al otro mundo, de forma que vamos a jugarnosla (nunca mejor dicho) por conocer a la sobrinita, evitar que llegue la tía y sobrevivir a todo ello. Como somos unos inconscientes (quería decir valientes) todo esto no nos preocupa lo más mínimo.

Tal y como era de esperar, nuestra llegada al precioso castillo es de noche cerrada y con un frío de narices. La pantalla del ordenador (me estaba olvidando de que es un juego...) nos muestra todo lo que precisamos para realizar los movimientos que consideremos oportunos. Lo que vemos es lo que realmente vemos, con lo cual la posibilidad de que nos veamos a nosotros es más bien nula. Si nos vemos es que hay un espejo, el juego funciona mal o es un milagro. En este último caso es recomendable ponerse en contacto con la autoridad religiosa más cercana o llamar a información.

Hay puertas por todos los sitios y la mayoría se abren sin dificultad. Una forma de acabar pronto es abrir y meterse rápido sin mirar lo que hay en la estancia. En el 99% de los casos feneceremos sin haber llegado a ver lo que nos "pasaportée".

Como somos un tanto chuletas, habremos entrado sin armas y no estaría de más recoger una cuantas. Muchas armas es mucho peso y en cualquier momento tendremos que correr como galgos, ojo.

Podemos coger cosas, examinarlas, quedarnoslas, usarlas y hasta comernoslas. Ya sé que parece una tontería, pero esto último sólo es recomendable cuando sean comestibles. Hay comestibles que parecen comestibles pero no son comestibles, lo cual es un problema cuando nuestra energía baja a límites de desmayo o similares.



A estas alturas del relato supongo que ustedes/vosotros deben de haber sospechado que Elvira no tiene la más mínima intención de jugar con nosotros al juego que nosotros queremos jugar con ella, pero si de ayudarnos en algunas cosillas. Hay que prestar atención a lo que nos diga si es que somos tan afortunados como para que nos lo diga.

A luchar, a luchar...

El combate a espada con los soldados fantasmones de la tita se pródiga cada dos por tres (6) y resulta mogollón interesante. La sangre salpica por todos los sitios y en muchas ocasiones es la nuestra, lo cual no hace demasiada gracia.

Suponiendo que sobrevivamos a los continuos ataques a que nos veremos sometidos, observaremos que cada vez luchamos mejor y tenemos más reflejos. Hay una columna en la pantalla que indica la experiencia que, como todos saben, es un grado (y otro menos en Canarias).

No voy a revelar todos los infiernos por los que el incauto visitante tiene que pasar (¡son casi cinco megas de disgustos!) pero sí contar que las formas de desaparecer definitivamente de este mundo gracias a los esfuerzos de los esbirros de la atractiva Imelda son tan interesantes como la decapitación, ahogarse en un pozo, ahorcamiento, degüello y la cocción con esmero y un poquito de ajo.

Información confidencial.

Antes de pasar a contaros unas opciones que nos permitirán tomar aire de vez en cuando y ya que he nombrado la cocina, aquí tenéis un secretillo para que lo aprovechéis si llegáis a estar frente a frente con Elvira y hacer que os



ayude aún más: conquistarla con vuestras dotes de cocinero.

Ahora todos los que estáis leyendo esto pensaréis que ya, por fin, Manuel (que soy yo, encantado) se ha vuelto loco. No, no es ninguna tontería. Si encontráis a Elvira, e insisto en que está de muy buen ver, en la cocina, tratad de regalarle lo preciso para hacer un buen asado de gallina. Ya veo que continuáis igual de despistados. A lo largo de nuestra búsqueda habremos recogido multitud de cosas y muchas de ellas servirán para el caso. Como tampoco se trata de que seamos expertos en gastronomía, en la cocina habrá una lista para que sepamos qué nos falta y cuales de las que tenemos podemos cambiarlas allí mismo por otras. Elvirita quizás cambie de opinión ante el guiso y nos permita... Bueno, ya os he dicho demasiado y



La muerte se presenta tras la primera esquina en gran diversidad de formas.



Luchando contra uno de los enemigos. Como puede observarse en la foto, se trata de un auténtico galán.

tengo que continuar jugando, que ahora sabré si mi curvilínea directora de diversiones tiene la personalidad tan fuerte como parece.

Me olvidaba decir que, ante tamaño juegazo, ningún ser humano ni lector de esta revista podría acabarlo antes de que los nervios reventasen. Gracias a los programadores existe la opción de ir salvando la parte de recorrido efectuada y luego, tras los indispensables diez o doce días de descanso, continuar.

En Estados Unidos esta aventura ha resultado un verdadero éxito y ello a llevado a la creación de un Club de Amigos de Elvira, el cual ofrece ayuda para salir de los trances más peligrosos. En uno de los ya renombrados papeles vienen la dirección y el teléfono. Pero esto no es todo, porque también hay un libro (contra reembolso) con la mayoría de las soluciones a los momentos definitivamente trágicos.

Si en algo vale mi juicio, que debería valer, que para eso habéis pagado, recomiendo que os gastéis el dinero en adquirirlo porque os va a proporcionar noches y noches de insomnio, de pesadillas y de nervios a flor de piel. Lo mejor de todo es que os divertiréis, pasando miedo, pero os divertiréis.

Respecto a la presentación y los gráficos hay poco que decir porque todo se engloba en una única palabra: impresionante. Si tenéis tarjeta de música podréis comprobar que los sonidos digitalizados ponen los pelos de punta.

Manuel Ballestero.

VERSION COMENTADA: PC

Todo un señor juego. La prueba de que las cosas se pueden hacer bien. Los movimientos, los gráficos, los colores y los efectos sonoros son de primera. La historia tiene un gran atractivo y la ambientación ha sido plenamente lograda.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST y PC.

Creador:

ACCOLADE

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

Todo, no hay desperdicio

Lo peor:

Los discos de alta capacidad y los casi cinco megas que ocupan



Sonido:	**8**
Gráficos:	**9**
Adicción:	**9**

NIGHT HUNTER



¡Drácula ataca!

Vampiros, espectros, hombres lobo y demás seres fantasmagóricos que siempre han estado en boca de todos y han sido motivo y causa principal de cuentos y leyendas, sirven para dar vida en esta ocasión a "Night Hunter", la última creación de Ubi Soft.

La verdad es que hoy en día pocas son las veces y pocos los programas que logran sorprendernos tan gratamente como el que en estos momentos nos ocupa. Night Hunter, una videoaventura en toda la regla que logrará cautivarnos desde el principio y nos introducirá en ese misterioso mundo que los programadores del juego han sabido recrear. Night Hunter cuenta con un desarrollo super-adictivo, unos gráficos fantásticos una banda sonora y unos FX tremendamente buenos, y... no se que más deciros, es una barbaridad, pero, dejemos estos detalles para luego y démosle un vistazo a otros aspectos de interés.

La historia

Desde que el mundo es mundo y el hombre habita sobre la faz de la tierra, han existido unos medallones mágicos, que al parecer, han establecido una balanza equilibrada entre las fuerzas del bien y las del mal, pero ahora, en pleno siglo veinte y en el corazón de Transilvania, Drácula, el señor de la noche, ha regresado para hacerse con los medallones del bien, para que reine en la tierra el caos, el terror y las fuerzas malignas.

La verdad es que me ha llamado bastante la atención el hecho de que



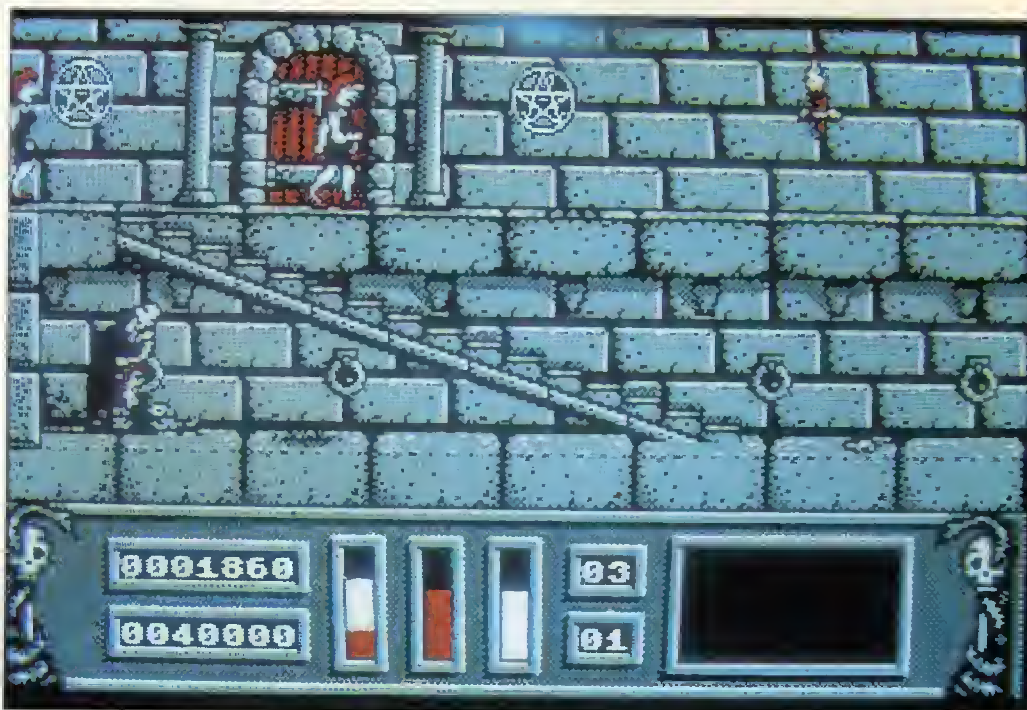
en Night Hunter, desempeñemos el papel del "malo de la película", un papel distinto al que habitualmente. y ya por corte tradicional, hemos venido desempeñando en la mayoría de los video-juegos, al menos que yo recuerde.

Aquí nos introduciremos en el mismísimo pellejo del propio Conde Drácula, con el único fin de conseguir los dichosos medallones. Para lograr alcanzar el éxito en tan peligrosa empresa, los hábiles programadores de Ubi Soft, han dotado a nuestro peculiar protagonista con la posibilidad de convertirse o transmutarse, como prefiráis, en hombre lobo o murciélago, lo cual nos ayudará a lo largo del juego de numerosas maneras.

Cada personaje de los que controlamos tiene, como es de suponer, sus propias características, y deberemos de utilizarlo en una determinada parte o pantalla del juego.

Por ejemplo, cuando controlemos al hombre lobo deberemos de evitar a toda costa las balas de plata, y cuando controlemos al murciélago, deberemos de evitar el convertimos de nuevo en vampiro cuando sobrevolemos un lago o un pantano.

Antes de que se me olvide, os diré que existen varios marcadores que nos darán información acerca de los puntos y la máxima puntuación alcanzada, así de como nuestra energía y nuestro nivel de transformación, es decir, cuando estemos transformados en algo, ya sea hombre-lobo o murciélago, este nivel irá decreciendo, y cuando sea nulo o desaparezca, volveremos a nuestro estado normal de vampiro.



Mientras Drácula toma un pequeño tentenpié, una posible víctima se pasea por el piso superior. (CF



Tras esta puerta reposa el Conde Drácula. (Amiga)



Para rellenar o recuperar esta energía contamos con la ayuda de nuestros enemigos, (¿curioso, verdad?). Me explicaré: podemos morderles para chuparles la sangre, suculenta bebida que actuará como magnífico "tentempié".

A lo largo de la partida, varios serán los peligros con los que nos encontraremos, desde los taladores, armados de poderosas hachas, o los arqueros, que dispararán sus flechas incansablemente con el fin de acertarnos todas las veces posibles, hasta las brujas que surcan

Versión Amiga

La versión de Amiga es absolutamente igual a la de Amstrad CPC, con la salvedad, claro está, de una mayor riqueza gráfica, de un movimiento más fluido, y la incorporación de un scroll para comunicar las pantallas. Además, una vez que hemos salido del castillo, podemos contemplar un efecto de Scroll múltiple. Es un programa francamente bueno.

Versión PC

Al igual que la versión de Amiga, la versión de PC guarda todas sus similitudes con su hermana de CPC. Lo único que se le puede echar en cara a esta versión es la falta de una mayor fluidez en el movimiento en la versión de VGA, por lo demás, todo perfecto. La versión de PC soporta CGA, EGA y VGA.



Parece que hemos acorralado a dos pobres víctimas. (PC CGA)

veloces la pantalla montadas en sus escobas cual jinete del lejano oeste, con malignas intenciones (como ya es de suponer), o los agujeros en el suelo, por los que caeremos irremisiblemente si no andamos con ojo.

Nuestra opinión

Night Hunter es uno de esos juegos a los que hay de jugar para darse cuenta del alto nivel de adicción que provocan. Desde luego, lo más flojo es el argumento, que desentona en parte con el propio desarrollo dinámico del juego, este quizá sea uno de los puntos menos elaborados de Night Hunter.

Los gráficos están realizados en un "Mode 1" perfectamente aprovechado, tanto las animaciones, que son una verdadera maravilla, como los decorados, pantallas, etc... que son de una calidad impresionante.

Los efectos de sonido (FX) son muy buenos, así como la banda sonora de la presentación, que está verdaderamente lograda. El movimiento es suave y rápido, tanto el de nuestros "protagonistas" como el de todos sus enemigos en general. Muy bien.

Y por último, la adicción es muy alta, al menos para mí, que no me considero un forofo de este tipo de programas. Night Hunter se sale un poco de la línea cotidiana, de lo tradicional, con un desarrollo sumamente interesante y adictivo.

En definitiva, un gran programa al que no se le puede reprochar absolutamente nada. Es una suerte que hoy en día sigan existiendo personas capaces de programar cosas así. Muy bueno este Night Hunter.

César Valencia P.

VERSION COMENTADA: AMSTRAD CPC

Night Hunter es un gran programa. Si con un acabado impecable, unos gráficos magníficos y un desarrollo sumamente entretenido, no sois capaces de divertiros..... Fuera de broma, un diez para Ubi Soft, y como no, otro para Night Hunter, una estrella que brilla con luz propia.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari y Amstrad CPC.

Creador:

UBI SOFT

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

El conjunto.

Lo peor:

El nexo entre el argumento y el desarrollo.



Gráficos:	**10**
Sonido:	**8**
Adicción:	**9**



COMMODORE te ofrece una oportunidad única.
Ahora, al adquirir tu Amiga 500, todo un mundo de Creación y Fantasía. Junto con los programas DeLuxe Paint, DeLuxe Video y DeLuxe Music, tres sensacionales juegos, auténticos números uno del mercado.

Todo ello valorado en más de 50.000 ptas. ¡De regalo!

¿Cómo lo ves? Por tan sólo **99.900*** ptas. puedes crear, animar o poner música a tu fantasía.

* Sin IVA.

Commodore
División Consumo
Ahora puedes



SUBBUTEO

¡Tanto para Goliath!

De la mano de la nueva compañía inglesa Goliath Games nos llega este curioso Subbuteo, una adaptación del juego que hace unos años hiciera furor entre los más jóvenes aficionados al balompié.

Como su nombre bien indica, el juego reproduce fielmente el desarrollo de un partido Subbuteo, jugado sobre una mesa a lo largo y ancho de una tela que hace de campo. Nosotros debemos de ir empujando a cada uno de nuestros jugadores, once en total, con el fin de lograr introducir la pelota o bola en la portería contraria. El sistema de juego es sumamente peculiar y original, ya que un producto que puede parecer a simple vista obsoleto, soso o tedioso, es en realidad un juego de los más adictivos que se pueden encontrar actualmente en el mercado.

El juego

En Subbuteo podemos jugar contra el ordenador o contra cualquier amigo. La partida se juega a lo largo de numerosos turnos que debemos aprovechar al máximo. En primer lugar, seleccionaremos al jugador que deseamos mover. Una vez hecho esto, tendremos que ajustar el lugar exacto de la base esférica en el cual incidirá nuestro golpe, y finalizada esta acción, por último, seleccionaremos la fuerza del disparo. Lógicamente, nuestro jugador se desplazará en la dirección pertinente y a la velocidad indicada, con el fin de golpear la pelota y esta se aproxime lo más posible a la portería contraria.

Al contrario de lo que muchos de los que estén leyendo este comentario ahora mismo puedan pensar, Subbuteo no es un juego lento, ni mucho menos, porque una vez que nos acostumbramos al método de control, Subbteo se convierte en un compañero inseparable, sano por suerte, y que nos mantendrá literalmente "pegados" a nuestros respectivos monitores.

Más detalles...

La partida se desarrolla con una vista aérea del terreno de juego y la posición exacta de nuestros jugadores, los cuales son representados mediante un circulo azul o rojo respectivamente.

En la parte superior de la pantalla contamos con un completo marcador, que además de informarnos sobre el tanteo actual, nos señalará el tiempo de juego restante y el turno.

Nuestra opinión

Subbuteo es un juego que basa todo su potencial en la adicción que logra crear tras echarnos unas cuantas partiditas.

El programa está muy bien acabado y cuidado hasta el último detalle. Los gráficos no son ninguna maravilla, la verdad es que el juego no los necesita, y con los que tiene ya es más que suficiente. El movimiento es el apropiado, sin más, rápido y preciso.

Desgraciadamente el juego carece de sonido, un hecho bastante negativo, limitándonos a escuchar el golpear de un jugador con la pelota. Y para finalizar, la adicción. Vuelvo a hacer hincapié en este punto, ya que aunque estéticamente Subbuteo no parezca gran cosa, os puedo asegurar que os divertirá de lo lindo, "pique" garantizado.

En definitiva, muy bien para Subbuteo, para Goliath, su creador, y para DRO SOFT por distribuir este peculiar y divertido juego.

César Valencia P.

VERSION AMIGA

El juego mantiene un desarrollo semejante al de las anteriores versiones, pero una de las diferencias principiales y más importantes, es la posibilidad de que en la versión de Amiga se nos permite elegir el punto de vista del terreno de juego, similar a lo que podíamos hacer en 3D Pool. Los gráficos han pasado a ser en está versión un aspecto mucho más complejo y cuidado, pudiéndose apreciar la definición perfecta de los originales muñecos del Subbuteo.



Comienzo de la primera parte. (CPC)

VERSION COMENTADA: AMSTRAD

Subbteo es un juego muy divertido que no defraudará, sin duda. Algunos de sus aspectos podrían haberse cuidado más, pero el producto final, aún así, es de una gran calidad. Recomendado.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST, Amstrad CPC y Spectrum.

Creador:

GOLIATH GAMES

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

La adicción

Lo peor:

Algo austero



Gráficos: 6
Sonido: 5
Adicción: 8

FRONTLINE

Simplemente, estrategia



Hace ya mucho, mucho tiempo, cuando se hablaba de un juego de estrategia, todos pensábamos en un juego con cuadritos y muchas letras. Luego llegaron los 16 bits y, con ellos, Simcity, Norte y Sur, Lords of the Rising Sun...

Frontline tiene el aspecto de uno de esos antiguos juegos. En consecuencia, no puede decirse que sea un juego de Amiga y, de hecho, prácticamente ni siquiera es un juego de dieciséis bits. Pero es, en cambio, un buen juego de estrategia.

El juego recoge pequeñas batallas terrestres de la Segunda Guerra Mundial en las que participan unidades de infantería y artillería. La estructura del juego recuerda en muchos aspectos a los juegos de tablero, y tiene su complejidad durante los primeros momentos. Al comenzar el juego escogemos escenario (cada escenario supone una batalla distinta) y bando (podemos jugar con las fuerzas aliadas o con las alemanas).

Básicamente en todos los escenarios uno de los dos bandos tiene por objetivo defender su posición, mientras que el otro debe intentar acabar con todas las fuerzas enemigas. Por lo general los primeros son más escasos en número, pero están mejor equipados y situados.

La cantidad de factores que intervienen en el juego es enorme. Por parte de la topografía interviene el tipo de terreno, la facilidad con la que las unidades pueden avanzar por él, la facilidad con la que pueden ocultarse en él, la protección que le ofrecen, la altura y, por supuesto la distancia que existe entre unidades enemigas.

Respecto a las fuerzas con las que combatimos, hay que tener en cuenta la moral, el carisma del líder (si la unidad tiene), el posible armamento, su potencia de disparo (algo similar a la puntería), el alcance de su fuerza armada, las municiones que le quedan, si las armas están o no preparadas para disparar...

Para conseguir el objetivo existe un número de turnos limitado, aunque podemos desactivar esta limitación. En nuestro turno podemos optar por realizar operaciones predominantemente tácticas, como unir el potencial del armamento adicional al de la tropa, embalar y desembalar el arma o la radio, girar la pieza 90º a uno u otro lado (sólo en el caso de artillería), o decantarnos por la acción, como movernos, lanzar ataques con el armamento adicional, hacer fuego con la tropa o luchar cuerpo a cuerpo. En todo momento tenemos acceso al estado de la tropa, de cuál es su límite de visión (lógicamente, las unidades no pueden disparar a algo que no ven).

La moral de nuestra tropa puede estar bien o mal. Si la tropa está rota (broken), no podemos realizar ninguna operación con ella excepto intentar reanimarla. Si lo conseguimos tendremos al resto de las operaciones posibles.

Las piezas de artillería pueden estropearse. En ese caso tendremos opción a intentar repararlas, pudiendo conseguirlo, fallar y dejarlas como están, o incluso destrozarlas del todo, perdiendo su operatividad.

El modo en que tienen lugar las batallas es ciertamente original. En lugar de incluir una secuencia arcade se ha optado por imitar a los juegos de tablero, determinando la puntuación obtenida al tirar dos imaginarios dados, junto con otros factores, el daño causado al enemigo. Esos otros factores son el carisma del líder y el tipo de terreno. El sistema de puntuaciones hace que cuánto más baja sea la puntuación obtenida, mejor sea el ataque. El funcionamiento de esta técnica se aprende

con la práctica, ya que el proceso se puede ver en pantalla perfectamente explicado.

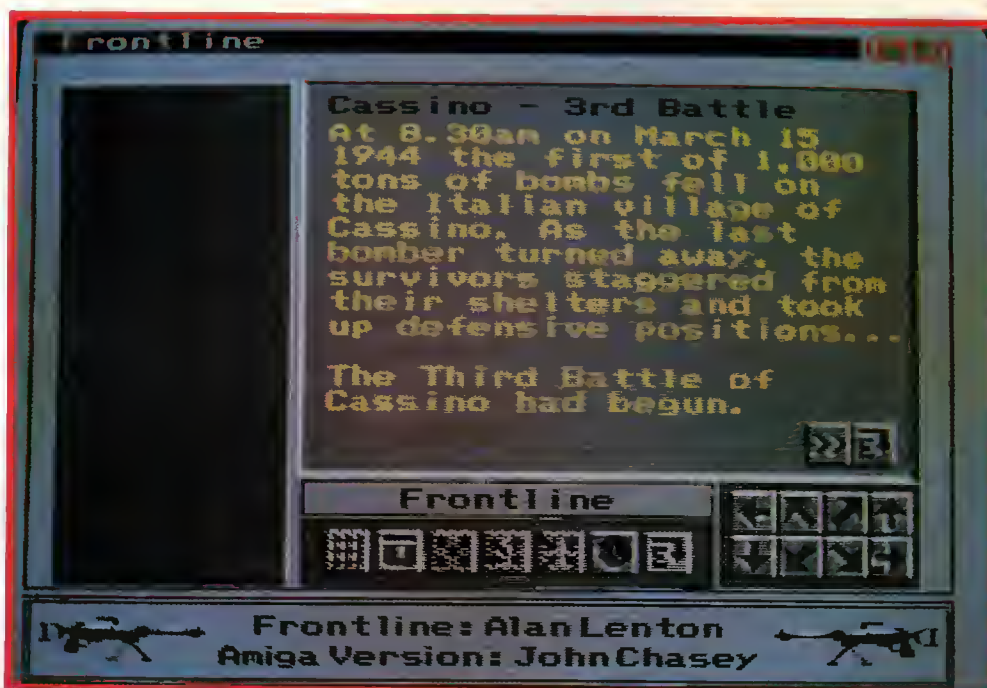
El caso es que Frontline no es un juego fácil de explicar en unas líneas (¡a los programadores les ha llevado un manual de cuarenta páginas!). Para los amantes de los juegos de tablero será, desde luego, una bendición, por su similitud de manejo, pero hay que reconocer que las primeras veces el juego parece limitar mucho los movimientos.

Valoración

Hasta hace poco resultaba absurdo hablar de gráficos, sonido o movimiento en un juego de estrategia, pero ahora hay que hacerlo. Y Frontline no es ninguna maravilla en estos apartados.

Los gráficos son pasables para un juego de estrategia y flojos si lo consideramos simplemente como un juego. Poco colorido a pesar de estar en baja resolución, y algo de vistosidad únicamente en la representación del terreno, que al menos contiene un mayor número de matices.

El sonido es inexistente, a excepción de algunos efectos de disparo al entablar batalla o efectuar disparos al enemigo.



Selección de escenario. (Amiga)



Distribución de las tropas. (Amiga)

El movimiento no existe. El scroll es ligeramente brusco, aunque hace lo que debe. El movimiento de las unidades consiste en borrar la unidad de la posición en la que se encuentra y dibujar esta en la siguiente posición.

Pero como juego de estrategia es un buen juego. Tiene en contra el hecho de no poder jugar más que una persona contra el ordenador, y para algunos, el hecho de que las batallas no sean demasiado famosas (yo, particularmente, no conozco ninguna, aunque es cierto que soy un neófito en este tema).

A pesar de todo, mi opinión es que Frontline constituye un sobrio juego de estrategia y que, además, atraerá fuertemente a los que antiguamente jugaban con su Spectrum o Amstrad a Wargames.

Ricardo Palomares

VERSION COMENTADA: AMIGA

No es un juego con grandes efectos de sonido, ni portentosos gráficos, ni un espléndido movimiento, ni acción a raudales. Sólo es un buen juego de estrategia.

OTRAS VERSIONES:

Atari ST, Amiga y PC.

Creador:

CCS.

Distribuidor:

SYSTEM 4.

Lo mejor:

Un buen juego de estrategia, cercano a los juegos de mesa.

Lo peor:

No es nada espectacular.



Sonido: 3
Gráficos: 5
Adicción: 9



SIMPATICO Y DIVERTIDO

Si a menudo nos encontramos con juegos que presentan una calidad impecable y un desarrollo monótono y muy visto, esta vez presentamos un juego que, sin ser un prodigio en lo que se refiere a gráficos, sonido o efectos de animación, resulta mucho más divertido que algunos de los poderosos lanzamientos a que ya estamos acostumbrados.



Sí, porque con más frecuencia de la deseable los comentarios de un juego hay que acabarlos diciendo que el juego está muy bien hecho, pero que no deja de ser la copia de alguno más antiguo. Pues este Car-Vup no tiene una presentación impresionante, ni sprites de gran tamaño, ni un multiscroll sorprendente, ni unos efectos de sonido que dejen con la boca abierta a nadie, pero. me gusta mucho más que otros juegos que presumen de todo ello y que al final, o bien por su dificultad, o bien porque reiteran una vieja idea, o también porque su desarrollo sea muy machacón.

El juego en cuestión es un arcade de plataformas en el más puro estilo del Comecocos. Tenemos que pasar por todas las plataformas que componen el nivel para superar éste y acceder al siguiente. Nuestro personaje es un cochecito con ojos por faros y boca en lugar de radiador que se verá asediado por multitud de enemigos en su deambular por la pantalla.

Esta pantalla tiene una estructura lineal y cíclica. Se desplaza de izquierda a derecha o de derecha a izquierda, según el sentido en que viajemos, y si vamos mucho tiempo en el mismo sentido veremos que pasamos dos veces por el mismo sitio. Manteniéndonos el tiempo suficiente viajando en la misma dirección veremos qué zonas nos faltan por cubrir.

Los niveles están agrupados en fases de cinco niveles o más, y mantienen una dificultad progresiva. Al final de cada grupo hay un nivel más para conseguir puntos, en el que no encontraremos enemigos. Tras él una imagen animada nos felicitará por haber superado la fase.

Los decorados cambian de una fase a otra, al igual que lo hace la forma en que nos indica que hemos pasado por la plataforma, si bien ésta varía casi para cada nivel. Así, al principio tenemos que poner tornillos a las vigas, pero en fases posteriores tendremos que pintarlas y, más tarde, arreglar los numerosos bollos que tienen.

Además de los enemigos hay muchos otros elementos en el juego, como las numerosas frutas que van surgiendo tras pasar por algunas zonas o que, en ocasiones, caen del cielo (de forma prosaica y realista, diría que caen desde la parte superior de la pantalla). Caen también unos círculos conteniendo letras que en muy contadas ocasiones se quedan botando sobre alguna plataforma. En este caso, si conseguimos reunir todas las letras que componen la palabra EXTRA, obtendremos una vida adicional. Si cogemos las que no se detienen podemos obtener 25.000 puntos al completar las cinco letras de BONUS.

Para pasar de una plataforma a otra tenemos tres tipos de saltos: uno que salta hacia arriba y que nos permitirá acceder a las plataformas más altas, otro que salta a lo largo y otro más que nos facilitará al descenso a plataformas inferiores.

Del cielo caen también unos cuadrados con símbolos en su interior. Son las armas, que nos proporcionan un respiro ante el acoso de los enemigos y la posibilidad, en algunos casos, de enfrentarnos a ellos. La más aconsejable durante la primera fase es el cuerno que brilla,

que nos proporciona inmunidad total, incluso contra el malvado TURBO. ¿Ah, que no os he hablado de TURBO?

TURBO es un diablo volador que aparece cuando nos entretenemos demasiado en un mismo nivel. Va volando en diagonal de un lado a otro de la pantalla y cada vez hace sus vuelos más cortos y más centrados sobre nosotros, hasta llegar a acabar con nosotros si no llevamos el susodicho cuerno.

Al empezar el nivel un helicóptero nos deposita en nuestro punto de partida, y al acabarlo, vuelve a recogernos. Y poco más se puede contar del argumento y desarrollo del juego. Se trata, como salta a la vista, de un juego simple, adictivo y divertido. Esto, sin embargo, no quita para que pueda ser un buen juego o, quizá, muy malo.

ITV de CAR-VUP

Comencemos ahora esta Inspección Técnica de Videojuegos aplicada sobre Car-Vup, por ejemplo, con la visibilidad. Muy visible este juego, sí señor. Gráficos bonitos, con un estilo muy particular y ni muy grandes ni excesivamente pequeños. Confeccionados con un simpático tono infantil, abunda el colorido y la claridad en toda la pantalla, que reserva una pequeña zona a los marcadores dejando libre la mayor parte para la acción. El tono cómico que aparece en ocasiones, como el giro del coche o la caída cuando es alcanzado por uno de los enemigos, añade la pizca de humor que convierte al juego en algo puramente divertido, sin lugar a las tensiones. Con decir que se les coge cariño incluso a los malos...

Nuestro personaje es un cochecito con ojos por faros y boca en lugar de radiador.





Moriar, el Turbo. (Amiga)

Vamos con la dirección. Una respuesta precisa y un manejo sencillo, que no gasta ni el joystick ni la mano, hace que jugar no consista en apretar el mando del joystick en una dirección y pulsar incesantemente el botón de disparo, sino en permanecer atento a la pantalla e interesado en lo en ella ocurre, interviniendo cuando es necesario y dirigiendo el coche de forma sencilla. Esto se debe a que el coche avanza constantemente hacia delante, debiendo solamente cambiar el sentido cuando lo consideramos apropiado.

Pasemos a la emisión de ruido. La verdad es que poco ruido hay, porque la música de presentación es bastante buena, mientras que los efectos de sonido concuerdan con el tono cómico de los gráficos, si bien es cierto que una sintonía durante el juego habría sido deseable para amenizar el juego aún más, ya que a veces se nota falta de sonido.

Echemos, por último, un vistazo a la atracción. Indudablemente, el juego atrae desde un primer momento, porque tiene algo de originalidad, un ingrediente que los grandes productos no suelen incluir en sus recetas. No es tampoco el juego perfecto para pasarse toda una tarde delante del ordenador, sino más bien para jugar a algo cuando no tienes ganas de complicarte la vida con una aventura o careces de tiempo para jugar una partida a algún juego en el que estés luchando por conseguir la mejor puntuación.

Resumiendo, Car-Vup es un juego sin pretensiones, pero muy bien realizado y con gracia. Es el "juego de guardia" perfecto para los momentos de aburrimiento.

Ricardo Palomares


Pantalla de bonus. (Amiga)

VERSION COMENTADA: AMIGA

Sencillez y simpatía son las bazas de Car-Vup. No viene de ninguna película, ni se lleva anunciando varios meses, ni contiene ninguna técnica revolucionaria. Pero tiene algo mucho más interesante: es divertido.

OTRAS VERSIONES:

Amiga y Atari ST.

Creador:

CORE DESIGN

Distribuidor:

PROEIN S.A

Lo mejor:

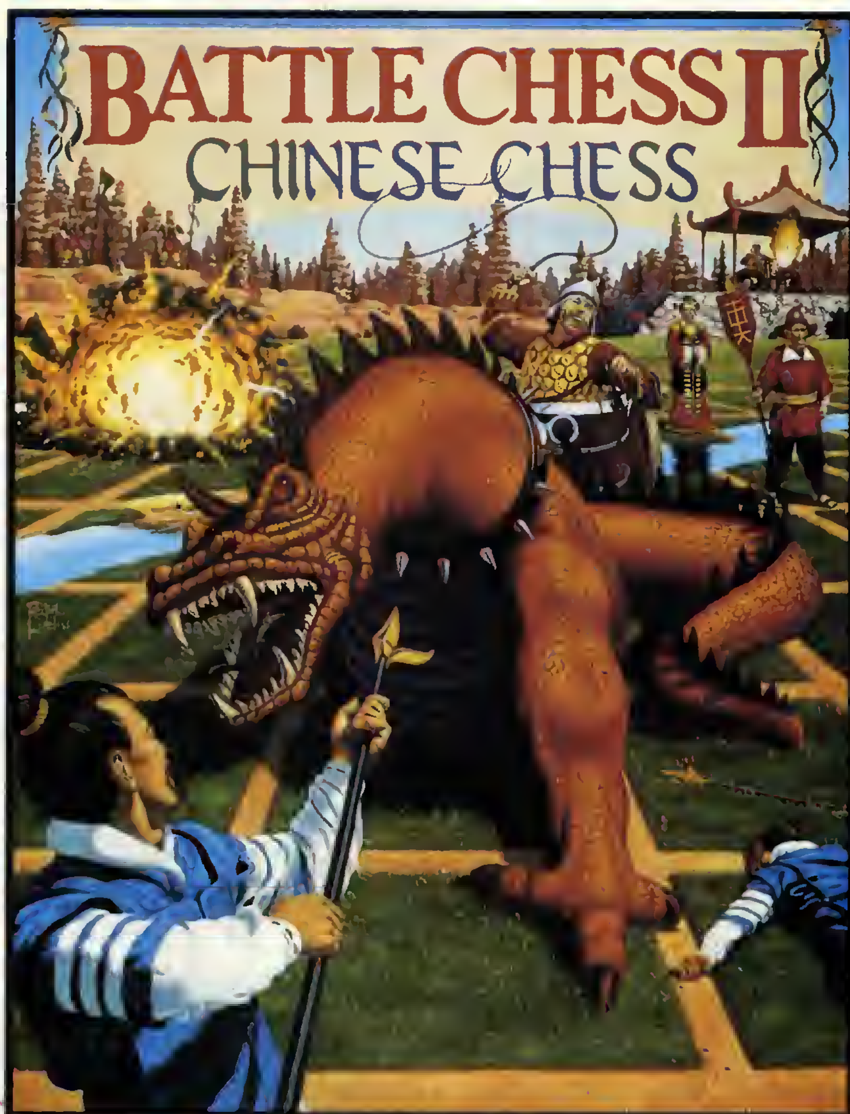
Divertido.

Lo peor:

Falta algo de sonido.



Sonido: 8
Gráficos: 8
Adicción: 7



La animación ante todo

Desde siempre el ajedrez ha tenido reservado un pequeño hueco en el mundo de los ordenadores, desde el legendario Chess de Psion para Spectrum, hasta el Battle Chess para los ordenadores de 16 bit.

El recorrido que han sufrido en todo este tiempo no ha sido excesivo, en la mayoría de los casos sólo se han limitado a sobrepasar el nivel de calidad del juego sin tomar especial importancia en los gráficos, sonidos o efectos especiales.

Battle Chess II es algo muy diferente, es un auténtico juego de ajedrez, pero planteado de tal forma que puede resultarle atractivo a cualquier tipo de jugador, incluso a los que odian los juegos de tablero. La razón es evidente, los autores del programa han sabido desarrollar un buen juego de ajedrez con originales gráficos repletos de atractivas animaciones que nos obligan a echar una y otra partida deleitándonos cuando eliminamos a un contrario o cuando éste elimina a una de nuestras figuras. Esta última situación es mucho mas extraña, pero cierta.

No obstante os podemos asegurar que todas estas animaciones, que en un principio nos harán pasar buenos ratos, con el tiempo desaparecerán para dejar paso al típico tablero bidimensional con gráficos convencionales. El ajedrez es un juego donde lo importante es la calidad de juego de la máquina y no los aspectos estéticos de ésta, que aunque atractivos, no son nada determinativos en el juego.

Un aspecto notable del juego, que lo diferencia de otros, es el menú de opciones, que facilita un amplio repertorio de posibilidades, entre las que se encuentran: elegir una determinada tarjeta de sonido, controlar el juego con (joystick, ratón o teclado), seleccionar la tarjeta gráfica (CGA, EGA o VGA), modificar el nivel de dificultad (del 1 al 9) o incluso seleccionar si vamos a jugar con un tablero en 2 ó en 3 dimensiones (con notación china o romana).

Las piezas

En este ajedrez disponemos de más piezas que en el ordinario, nuestros ejércitos están compuestos por Reyes, Consejeros, Ministros, Caballeros, Torres, Cañones y Peones, cada uno con sus peculiares características.

La más poderosa de todas las piezas es la Torre, ya que dispone de una gran capacidad de movimiento que la permite desplazarse rápidamente de un punto a otro del tablero, aunque también existen otras piezas de gran poderío, como el cañón, que permite destruir desde una cierta distancia a uno de los enemigos y desplazarse al lugar donde ha realizado el ataque.

Como supondréis desde el principio, la misión de este ajedrez chino es similar a la del ajedrez normal, capturar al rey enemigo, bien con un jaque mate o bien ahogándolo. La diferencia con el otro ajedrez está en que en éste la partida se decide casi al principio del juego, mientras que en el otro las partidas son más largas y las fichas, al tener una mayor combinación de movimientos, facilitan partidas de mayor duración donde el resultado no está claro hasta las últimas jugadas.

En definitiva, un juego de gráficos soberbios, con muy buenos efectos de sonido (digitalizados), movimientos fluidos (lo probamos en un 386 a 16 Mhz). Ideal para iniciarse en el ajedrez o pasar un buen rato deleitándonos con

cada una de las animaciones de lucha. Recomendado.



VERSION COMENTADA: PC

Aunque en el aspecto de la originalidad, Battle Chess II ha perdido algunos puntos, conserva otros muchos en el aspecto de los gráficos, animaciones, efectos de sonido e incluso en el tipo de ajedrez, que es chino.

OTRAS VERSIONES:

De momento sólo en PC.

Creador:

ELECTRONIC ARTS

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

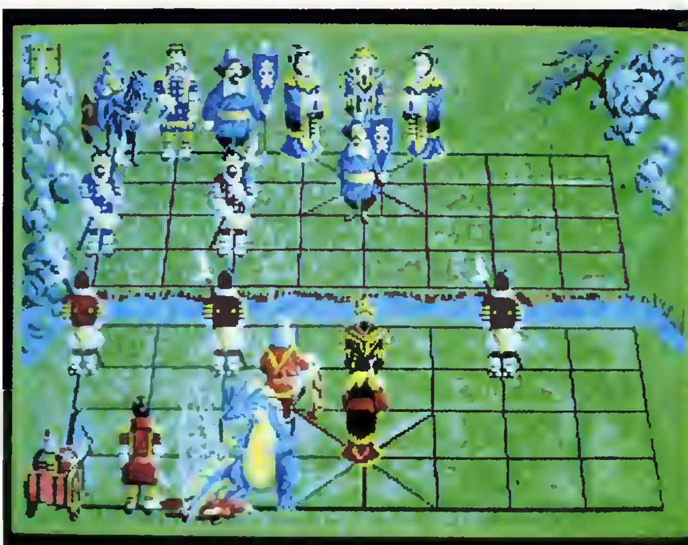
Las animaciones

Lo peor:

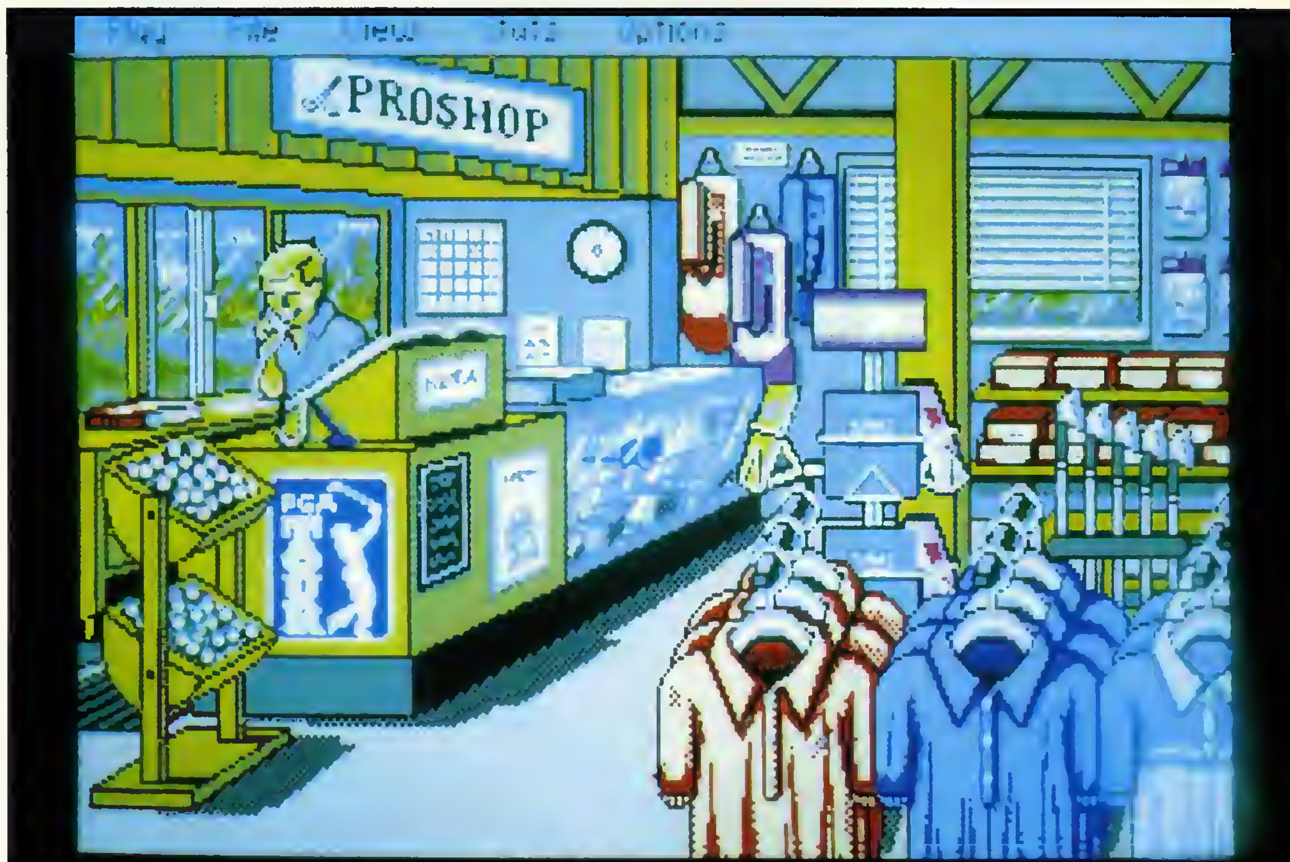
La carga de disco



Gráficos:	10
Sonido:	9
Adicción:	9



La torre ès una de las figuras más peligrosas. (VGA PC)



PGA TOUR GOLF

Seamos finos, juguemos al golf

Pertenecer a la élite de los que saben poner la bola donde quieren es sólo cuestión de práctica. Ahora tenemos en la mano el palo y la posibilidad de hacerlo. Si querer es poder, queramos.

Señoras y señores, bienvenidos al PGA Tour Golf, una manera de acercarse a lo que se ha llamado "el mayor deporte que ha concebido jamás el hombre". Sospechamos que fueron palabras de un golfista que acababa dé ganar, pero la frase, pese a ello, tiene su miga.

Se nos va a permitir, y estamos sumamente agradecidos, participar como profesional contra los jugadores más famosos del mundo en algunos de los mejores circuitos existentes. Tan sólo son 60 los oponentes, seleccionados entre los mejores, así que no es para tanto.

Aseguran los listillos que este programa prolongará nuestra habilidad y fuerza psicológica hasta el máximo. Tendremos que medir y ejecutar tiros especiales, defender nuestra supuesta (muy supuesta) reputación como maestro de la coordinación, el cronometraje, destreza de toque y simpatía arrolladora. Si hacemos todo bien llegaremos a ver nuestros nombres en los primeros puestos de la lista de los mejores, que ellos llaman Leader Board para complicar más las cosas.

Quizás comencemos en el campeonato del Tournement Players Club, que como es un nombre largo le llaman TPC, escogiendo el palo adecuado y haciendo un "swing" perfecto para experimentar la sensación de lograr un "birdie" en el famoso hoyo 17. Piensen ustedes que yo, antes de practicar con este juego, sabía tanto de golf como actualmente se de la cría del astrakan en la Manchuria del siglo equis, uve, palito, palito y palito.

Luego podemos hacer una mezcla explosiva con nuestra habilidad y disciplina para domar los montañosos

"bunkers" y los ondulados "swales" del Circuito West Stadium PGA. Como guinda del pastel no estaría mal alcanzar el celebre "green" dispuesto en filas del hoyo 13 en Avenel. Evidentemente, esto sobra decirlo, con un hierro medio, tirando a través de su famoso viento de costado.

Este sería un posible planteamiento como muestra de los desafíos a que nos enfrentamos en el PGA Tour Golf.

Aquellos que piensan, inocentemente claro, que el golf consiste en dar un golpe a la pelotita con un bastón, se encuentran en un error descomunal. Hay que tener en cuenta muchos factores y todos ellos influyen en el resultado. Excepto en el comienzo, en el primer golpe, las posibilidades de todo se multiplican con pasmosa celeridad. Solo a modo de ejemplo, aquí tenéis los posibles aterrizajes: en el "tee", en la calle (la del "green"), en el césped de la calle, en terreno levemente accidentado, en arena, semienterrada en terreno levemente accidentado, enterrada en arena, en terreno muy accidentado y semienterrada en terreno muy accidentado.

Piensen ustedes, futuros ases del golf, en que cada una de estas situaciones implica el uso de un determinado palo, una potencia determinada y estudiar cuidadosamente el efecto a dar. Además hay que controlar el terreno,





pues si está inclinado hacia la izquierda tendremos que compensarlo y etc, etc.

La mayor parte de las elecciones las haremos al comienzo del juego y por eso un humanitario menú nos permite hasta practicar. Por cierto, comprobaremos la curiosa tendencia de la bola de ir hacia todos los lados menos hacia el que nos interesa. En mi caso solo faltó que saliera hacia atrás.

El programa ha sido creado pensando tanto en el que no tiene ni idea como en el profesional y por ello en algún momento podemos sentirnos abrumados por la cantidad de menús y parámetros que nos ofrece y pide. Hay vistas aéreas, con o sin la trayectoria de nuestro tiro, visiones de la zona donde estemos con relación de desniveles y accidentes del terreno, reproducción instantánea del último golpe, tablas de puntuaciones, dirección y velocidad del viento, etc.

Los gráficos han sido cuidados y los movimientos resultan realistas, aunque hasta que aprendamos algo de golf nos sorprenderá la reacción de la bola cuando lancemos.

Para finalizar una sencilla recomendación a aquellos que hasta ahora creían que el golf era dar con un palo a una bola: seleccionar el modo de entrenamiento es esencial si no se quiere morir de vergüenza.

Un amigo, jugador de golf, dice que el programa está muy bien, pero que falla en algo primordial: sentir el viento en la cara. Ya saben ustedes, el ventilador es imprescindible.

Manuel Ballestero.

VERSION COMENTADA: PC

Gráficos muy reales, con movimientos suaves y perfecto control sobre ellos. Impresionante variedad de escenarios y competiciones. Es un buen simulador para mejorar técnicas.

Otras versiones:

De momento sólo en PC.

Creador:

ELECTRONICS ARTS

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

El realismo y variedad.

Lo peor:

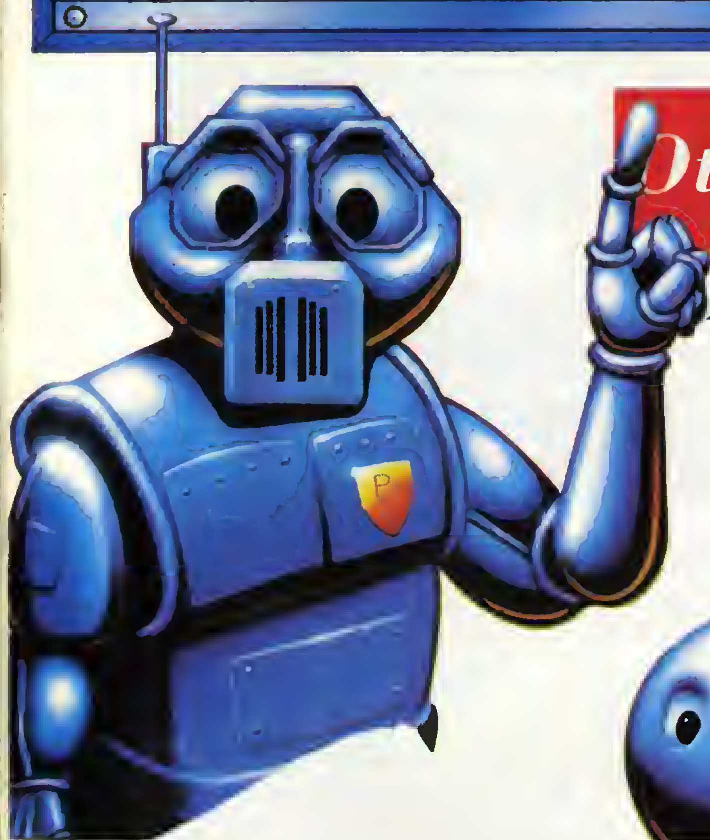
La dificultad para el que no conozca los términos.



Sonido: 3
Gráficos: 9
Adicción: 7

BOTICS

Otro deporte futurista



A finales del siglo XXI la televisión es el símbolo de la civilización. Cientos de cadenas independientes luchan por abrirse un espacio en la preferencias del público, el cual, a su vez, demanda sensaciones nuevas y fuertes constantemente.

El deporte es la fuente principal de estas sensaciones, pero lo que antiguamente era una expresión de camaradería ahora no tiene valor. Un buen deporte en el siglo XXI es un deporte en el que el vencer significa saborear el placer de la supervivencia y perder es ser desterrado, cuando menos. La violencia es la esencia del deporte, y como tal no puede ser escasa. Si un ser humano no es capaz de soportar tales sufrimientos y tensiones, tendrá que ser sustituido. Y el sustituto perfecto es el robot.

En efecto, si se fabrican robots especializados en deportes, podrán inventarse juegos tan duros como sea posible, sin temor a críticas ni censuras. Y de paso, se reanima la industria de fabricación de robots, deprimida a causa de la saturación en el mercado de productos.

Pero no vale cualquier deporte. Tiene que tener algún parecido con los más famosos practicados por los humanos. En esencia, el fútbol es el modelo a imitar: un campo dividida en dos mitades, una para cada jugador, una portería por jugador, una pelota y mucha, mucha violencia definió siempre a este deporte desde que cobró popularidad. Por tanto, su sustituto debe aglutinar todos estos elementos, potenciando aún más si cabe la violencia y la precisión.

El nombre del deporte elegido es BOTICS, llamado así debido a que todos los elementos integrantes del juego son robots, desde el árbitro hasta la pelota y, por supuesto, los jugadores. Las reglas son simples: sobre un conjunto de cinco campos iguales situados en fila, y partiendo del central, hay que intentar colar la pelota en la meta defendida por el adversario, avanzando un campo hacia delante al conseguirlo y retrocediendo uno al encajar un tanto. El primero que consiga meter la pelota en la meta del contrario en el último campo será el vencedor. Para él será el trofeo y la fama, el dinero y el reconocimiento. Al perdedor le queda el destierro de ese deporte y su ruina moral y social.

Naturalmente, BOTICS no es un deporte libre. Pertenece a una de las numerosas cadenas de televisión, concretamente a Prodex 4 y con ella tendrás que conectar si quieres jugar a este deporte.

Algo más sobre el juego

El juego se practica sobre cinco campos, como ya he comentado, y cada uno de ellos es una habitación cuadrada con una abertura en una pared y otra en la pared opuesta. La mecánica de juego es



Menú de opciones. (Amiga)

aproximadamente igual a la del tenis, controlando nosotros a un robot que hace las veces de pala.

La pelota puede botar y va disminuyendo su velocidad conforme va chocando con uno y otro lado de la pista. Si la pelota llega a pararse, la baldosa sobre la que descansa salta como un trampolín, lanzando a la pelota a toda velocidad contra la portería más próxima. Para evitar que se pare podemos electrificar el bate o pala pulsando disparo, con lo cual la pelota sale despedida a gran velocidad.

Los robots que juegan como palas van sufriendo daños a medida que avanza el juego. Para evitar que exploten están los tiempos muertos, que equivalen a una visita al taller de reparaciones. Ningún jugador puede pedir dos tiempos muertos seguidos, para evitar la ralentización excesiva del juego y el abuso de la electrificación.

Hay cuatro pistas diferentes, Alfa, Beta, Gamma y Delta. En la primera y la segunda no hay ningún problema añadido al que supone ganar, pero en Gamma una barrera surgirá en el centro de la pista al tocar la pared de fondo de alguno de los dos contendientes. De esta forma, la pelota puede quedar a gran velocidad rebotando sobre esta barrera en el espacio de medio campo, aumentando desmesuradamente las posibilidades de perder un tanto.


Pantalla del juego. (Amiga)

Por su parte, en Delta, al tocar la pelota en nuestra pared de fondo se cierra la meta del contrario por unos instantes, lo que reduce las posibilidades de meter tanto si no se cuida la devolución de la pelota.

Calidad del juego

Pasemos a la crítica del juego informático (el otro se criticará allá por el año 2085). Los gráficos son buenos y si estuviera haciendo el comentario de un juego para el Amstrad CPC, diría que están hechos en MODE 1. Esto es así porque no hay demasiados colores en las pantallas, en torno a cuatro o cinco, aunque la definición lo compensa y



Para seleccionar el nivel de dificultad, podemos escoger cualquiera de estos individuos. (Amiga)

tampoco es un detalle demasiado importante durante el juego. Lo que sí es algo más censurable es que no haya un juego de colores para todas y cada una de las pistas, permitiendonos saber tras unas cuantas partidas en que situación estamos (cuando un "asalto" dura mucho llegas a perder la consciencia de dónde estás). Así, el color en Alfa de la pista central es el mismo que el de las extremas, pudiendo suceder que te olvides de que estás a punto de ganar (o perder), creyendo que estás a medio camino.

Por otra parte, los gráficos de la presentación y prolegómenos del juego, así como los del final de cada partida, son mucho mejores y coloristas.

El sonido es bueno en cuanto a los efectos, con rebotes de tono metálico y ruido de engranajes al abrirse las puertas. Las músicas, desde la de la primera presentación hasta la del final de partida, son francamente buenas y su compenetración con algunas imágenes las hace aún más atractivas.

El movimiento de la pala es el correcto y el de la pelota (incluyendo el bote) está bastante conseguido, incluso a altas velocidades. La acción es elevadísima y puede crear situaciones de nerviosismo si se está muy introducido en el juego.

Los miserables defectos...

Pocos defectos tiene BOTICS, porque su acabado raya en la perfección, incluyendo los detalles que sólo pueden aparecer en un juego cuando se trabaja para ordenadores de disco y con abundante memoria, y, claro está, cuando se tiene tiempo y voluntad de programar un buen juego.

Un defecto muy molesto es, a mi juicio, el tener que tragarse una pantalla entre asalto y asalto indicando la posición en la que se va a jugar, e incluyendo unas marchosas, pero estridentes músicas. Alguna forma de saltarse esa pantalla o la posibilidad de escoger entre música o efectos de sonido habría sido una solución. De todas formas, no es un fallo descomunal, sino más bien una cuestión de gustos.

En cambio, el otro defecto que acusa este juego a mi modo de ver es, o bien que la representación en pantalla no es la adecuada, o bien que deberían haber inventado otro deporte.

Sí, porque el hecho es que marcar goles cuesta muchísimo, y defender la portería propia también. Veintimuchas partidas y un día de pausa por medio me costó conseguir mi primera victoria contra el ordenador (en el nivel más bajo y en el campo más sencillo, por supuesto). La representación tridimensional no ayuda en nada a calcular las posiciones y a cuando la velocidad se dispara no hay tiempo ni para rogar a San Arcadio, patrón de los jugones. El problema es que representar fielmente el acercamiento de la pelota es poco menos que imposible y, a la vez, necesario.

Si se fabrican robots especializados en deportes, podrán inventarse juegos tan duros como sea posible, sin temor a críticas ni censuras.

Esta inmensa dificultad condiciona la adicción. También es cierto que la segunda vez que me enfrenté con él coseché varias victorias, pero no es nada fácil.

Por tanto, y para concluir, BOTICS es un juego de una altísima calidad con muchísima dificultad para conseguir la primera victoria, pero una vez conseguida ésta, las cosas mejoran y la adicción crece hasta llegar a un nivel acorde con el resto del juego.

Ricardo Palomares

VERSION COMENTADA: AMIGA

Mucha calidad y mucha dificultad, con un deporte similar al tenis como argumento y "algún problemilla" para controlar nuestro robot y vencer a uno de los cinco contrario disponibles. A pesar de todo, un buen juego.

OTRAS VERSIONES:

Amiga y Atari.

Creador:

KRISALIS.

Distribuidor:

SYSTEM 4.

Lo mejor:

Un gran acabado, como en otros juegos de la misma firma.

Lo peor:

La gran dificultad derivada del modo de control.



Sonido:	9
Gráficos:	7
Adicción:	8

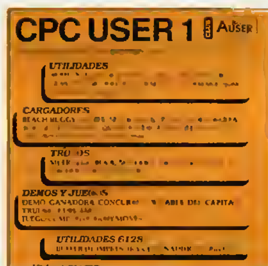
DISCO REVISTA

CPC USER

Si tu intención es sacar provecho a tu ordenador, disponer de un gran número de programas educativos, de aplicación o de propósito general: ¡Date prisa!, la mejor colección de software para CPC te está esperando en CPC USER. Indispensable para el usuario de CPC.

CPC USER 1

(Ref.590. 2.500 Pesetas)



UTILIDADES

- Diseñador de Sprities (sólo para CPC 6128)
- Dump (vuelca las mejores pantallas a impresora)
- Buffer (Buffer de impresora para CPC 6128)
- Sopa de letras (haz tus propios crucigramas)
- Máquina (aprende a escribir a máquina)
- Datamake (para pasar código máquina a líneas DATA)

CARGADORES:

- Acaba todos tus juegos, en cinta o en disco

TRUCOS:

- Metralla, Bola, Melodía, Cripta, Cohetes, Escalera, Elipse, Titula.

JUEGOS:

- Demos del Capitán Trueno y del AMC. Juego completo con dos fases: Army Moves, número 1 en Inglaterra.

CPC USER 2

(Ref.591. 2.500 Pesetas)



UTILIDADES:

- Editor de cabeceras para cinta
- Fill (relleno de areas)
- Type (editor de ASCII)
- Fractales

CARGADORES:

- Los mejores cargadores para disco y cinta: Batman, Superscramble, Cabal, Misión Thunderbolt, etc.

TRUCOS:

- Smiley, Alquimia, Bingo, Paisajes, Gráficos

JUEGOS:

- Tetrón, lo mejor después de Tetris.

CPC USER 3

(Ref.595. 2.500 Pesetas)



UTILIDADES:

- Agenda Personal (Sólo CPC 6128)
- Base de Datos (Sólo CPC 6128)
- Editor Musical

CARGADORES:

- Los mejores cargadores para disco y cinta: Beach Volley, Hard Drivin, Shinobl, Toobin, Rick Dangerous, etc.

TRUCOS:

- Ampliador User, Calendario, Multimodo.

JUEGOS:

- Demo jugable de Satán (Fases 1 y 2)
- Juego completo Freddy Hardest (1 parte). Uno de los mayores éxitos de Dinamic.

(Ref.593. 2.500 Pesetas)



UTILIDADES:

- Turbo CPC Word V1.0 (procesador de textos)
- Editor de Sprites (sólo 6128)

CARGADORES:

- Los mejores cargadores para tus juegos: Pinball Magic, Jungle Warriors, E-Motion, etc...

TRUCOS:

- Biorritmos, Editor de textos, Draw.

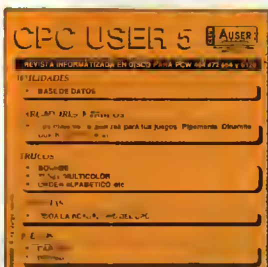
NOTICIAS:

- Toda la actualidad del CPC

FREDDY HARDEST 1 Y 2:

- Uno de los mayores éxitos de Dinamic, ahora de regalo con el número 4 de CPC User.

(Ref.594. 2.500 Pesetas)



UTILIDADES:

- Base de datos

CARGADORES Y TRUCOS:

- Los mejores cargadores y trucos para tus juegos: Pipemanía, Dinamite Dux, Knight Force, etc.

TRUCOS:

- Bounce, Tunel Multicolor, Orden alfabético, etc.

NOTICIAS:

- Toda la actualidad del CPC

JUEGOS:

- Parchís
- Urgg

CUPON DE PEDIDO

Nombre ....

Apellidos ....

Dirección ....

Localidad .... C.P. ....

Provincia ....

Forma de pago:

☐ Contrareembolso

☐ Talón a nombre de BMF Grupo de Comunicación S.A.

Deseo recibir los números .... del CPC USER.

Recorta y envía este cupón con tus datos personales a: C/ García de Paredes, 76 Dpdo. 1ºIzda. 28010 Madrid

THE CHESSMASTER 2000

Los puristas pueden felicitarse

Descubrir el ajedrez para los ordenadores es como descubrir la rueda para los coches. Claro que hay ruedas que son especiales...



La caja está decorada con etiquetas que proclaman la excelencia del producto: Campeón del Open de USA durante los años 86, 87 y 88, Certificado de Platino por 250.000 copias vendidas, Mejor Programa de Entretenimiento, etc. Para no entretenernos más en la fachada, digamos que es una versión mejorada de famoso Chessmaster 2000, aquel que demostró que las máquinas podían hacer pasar un mal rato a los Gasparov, los Korppoff, los Kalamikoff y los Karamazoff de turno.

Partiendo de la base de que los gráficos son buenos, se nos plantea el primer y, afortunadamente, único problema, del cual salir resulta complicadillo. Los creadores han sido tan sádicos que han dado al jugador la opción de hacer sus propias piezas con un programa de dibujo y así personalizar las partidas. Hasta aquellos que ignoran las más elementales normas del diseño caerán en la tentación y sufrirán lo indecible intentándolo. La extensión de las pantallas es LBM, lo que nos llevará raudos hacia el Deluxe Paint II.

El Chessmaster 2100 permite seleccionar entre un casi ilimitado número de niveles de juego, desde principiante, de los que no saben qué es un tablero, hasta los expertos más expertos de todos los expertos.

Cuando nuestro nivel es pobretón, el 2100 se compadece y muestra graciosamente (sin cobrar, que es lo mismo) las jugadas legales que podemos realizar. Incluso cuando la situación es agobiante podemos pedir al enanito de la máquina que nos sugiera un buen movimiento. Damos por sentado que lo hará de buena fe...

Si estamos jugando en modo no profesional, el programa admite que realicemos pequeñas trampas, como rectificar el movimiento catastrófico que acabamos de hacer o cambiar de chaqueta (quiero decir de bando) cuando el asunto se ponga feo.

Si en un momento determinado, con los sudores propios de la batalla, el tablero en tres dimensiones nos empieza a parecer confuso, pasar al de dos dimensiones es rápido y sencillo. Otra excusa más que perdemos como motivo de nuestra derrota...

En el caso extraordinario de que realicemos una jugada magistral, la opción de salvar e imprimir nos garantiza que quedará para la posteridad o, por lo menos, para enseñarla a los amigos.

VERSION COMENTADA: PC

Gráficos buenos, versatilidad y una gran cantidad de opciones. La posibilidad de diseñar nuestras propias piezas es apasionante.

OTRAS VERSIONES:

De momento sólo en PC.

Creador:

THE SOFTWARE TOOLWORKS

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

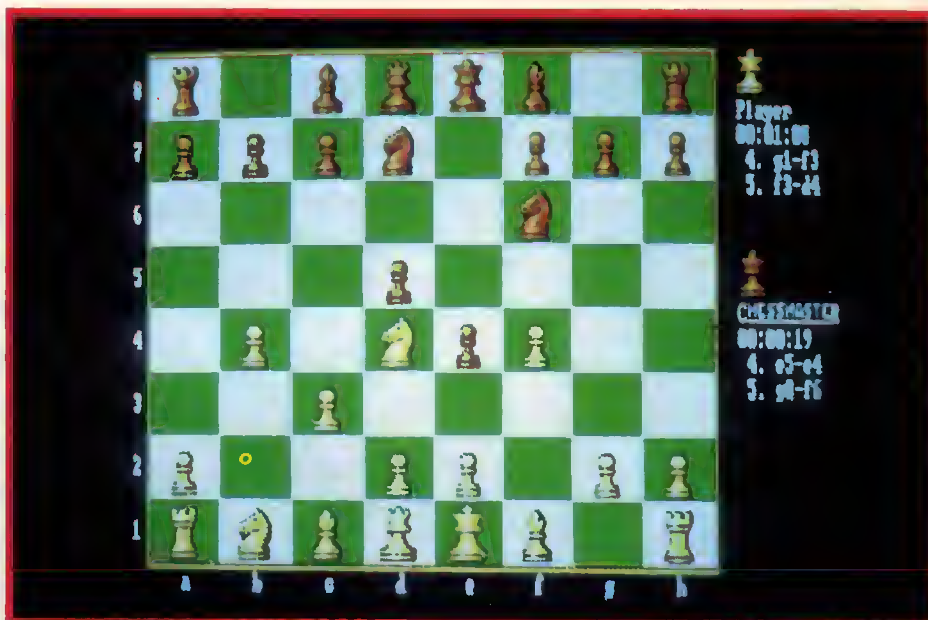
La rapidez y las ayudas.

Lo peor:

El manual es de letra minúscula.



Sonido: 5
Gráficos: 8
Adicción: 9



También podemos hacer lo mismo con los descalabros, pero tiene menos gracia por ser mucho más corrientes.

En algunos momentos es recomendable pedir una repetición de lo que llevamos jugado y solicitar de nuevo al enanito que nos analice cada uno de los movimientos. De los errores se aprende más que de los aciertos, aunque sólo sea por una cuestión de cantidad.

Si somos buenos jugadores, el programa se vuelca para que nos reafirmemos en nuestra valía. Hay 110 jugadas clásicas para estudiar y saborear los acertados comentarios que las acompañan. Si nuestro punto débil son las aperturas, una librería de aproximadamente 150.000 (si, ciento cincuenta mil...) nos sacará de dudas.

Con la finalidad de que nadie se encuentre a disgusto frente al ordenador, el Chessmaster 2100 admite introducir los movimientos en todas las notaciones conocidas. A la hora de perder tampoco nos vale lo de que no entendíamos bien como hacerlo... Podemos jugar con joystick, ratón o teclado, por supuesto.

Volviendo a los novatos, hay una sección tutorial que enseña a jugar partiendo de cero y tenemos que reconocer que con infinita paciencia.

Para terminar este repaso, es obligatorio el público reconocimiento a los programadores que han pensado, en todo momento, en el posterior estudio de lo realizado, permitiendo sacar por impresora o guardar en disco la totalidad de la partida. En el caso de que nuestra apertura no esté entre esas 150.000, será reconocida como nueva, nombrada y salvada con las otras para la posteridad.

Hasta para los que no se sienten atraídos por el ajedrez, este juego es atractivo.

Chapó.

Manuel Ballestero.



BATTLESTORM

Malditos marcianos...

Parece mentira, pero si existen algunos tipos de juegos que a lo largo del tiempo han seguido acumulando el culto de los programadores, pegando fuerte indiferentemente de la época en la que se encontrasen, han sido, los... ¿adivinas a quienes nos estamos refiriendo?

Seguro que muchos de vosotros ya habréis adivinado la pregunta con solo mirar las fotos de refilón, sí, la respuesta es "los matamarcianos". El caso es que sean rápidos y enloquecedores, a partir de ahí, lo que se quiera, la cosa es que sea un matamarcianos, boca arriba, boca abajo, de cabeza, o de las mil y una formas y maneras que se desee. Pues bien, Titus, nos presenta en esta ocasión un programa, que, como ya habréis podido descubrir, no destaca precisamente por su originalidad (que malos somos). Su nombre es BattleStorm.

En BattleStorm nos haremos cargo de una nave caza preparada para el combate. Por desgracia, ésta y otras naves cayeron en un planeta hostil cuando su nodriza perdió potencia y colisionó violentamente con la superficie del asteroide. Ahora, una vez aquí, nuestra misión será intentar salir con vida de tan especial lugar, pero no sin antes, como es de suponer, haber masacrado a veintinueve mil marcianos y medio (¡!).

Menos mal...

Por suerte, BattleStorm es lo suficientemente rápido y adictivo como para enganchamos durante unas cuantas horas a la pantalla de nuestro Amiga intentando acabar con esas malditas y por todos conocidas hordas de enemigos que pululan incansablemente por nuestro monitor.

Durante el transcurso del juego, como ya decíamos, harán presencia los más típicos elementos como las naves nodrizas enemigas, píldoras que nos otorgarán distintos poderes y demás...

El sistema de control de nuestra nave depende de la fase en la que nos encontremos, ya que a lo largo del juego nos encontraremos con fases de scroll continuo, tipo Hybris, o con fases de scroll multi-direccional. En las fases de scroll continuo, la nave se controla perfectamente, hacia la izquierda, derecha, etc... como es costumbre, mientras que en las fases con scroll direccional controlamos a nuestra nave con un sistema rotacional, es decir, no podremos cambiar bruscamente la dirección de arriba a abajo sin antes haber tomado la curva correspondiente, hecho esto el scroll empezará a tornar veloz hacia la posición hacia la cual este situado el morro de la nave.

El scroll de pantalla es sumamente rápido y suave, y las alineaciones atacantes se mueven a una velocidad enorme, hecho que otorga al juego una gran



El juego es un arcade con scroll multidireccional. (Amiga)



dinámica. Me atrevería a afirmar que BattleStorm es el juego de este tipo más rápido que he visto hasta la fecha.

Nuestra opinión

Battle Storm es un juego técnicamente complejo, que cumple en cada uno de sus aspectos con creces, se trata pues de un buen programa. Los gráficos están bien definidos y son agradables, cumpliendo perfectamente con su cometido. Quizá se podría hacer referencia al pobre uso del color que se da en este punto, pero que, por suerte, carece de importancia.

El sonido es bueno, la banda sonora de la presentación esta muy bien hecha, y en general, todos los efectos del juego, tales como explosiones, disparos y demás, están perfectamente realizados.

El movimiento, como decía unas líneas más arriba, es realmente bueno, ya que, además de contar con una velocidad increíble, tiene una suavidad digna de mención. El scroll del fondo, o suelo, es una verdadera maravilla. Super-rápido. Las animaciones son escasas y difícilmente apreciables debido a la gran velocidad durante el frenético desarrollo de la partida, hecho por el cual este aspecto carece de demasiada importancia.

Y en cuanto a la adicción, poco podemos decir, únicamente que seáis vosotros mismos los que juzguéis, y la verdad es que no hay mejor modo que jugando con Battle Storm, seguro que un programa de esta calidad no os va a defraudar.

César Valencia P.

VERSION COMENTADA: AMIGA

Battle Storm es un gran juego que supera con creces a sus antecesores gracias a su depurado aspecto técnico y a su velocidad y frenetismo en el transcurso de la partida. Sólo podríamos pedir un poco más de originalidad, pero en fin, nadie es perfecto.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, PC y Atari ST.

Creador:

TITUS

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

Sin duda, su movimiento y rapidez.

Lo peor:

El colorido y algunos de sus gráficos.



Gráficos:	**7**
Sonido:	**7**
Adicción:	**7**



Buscando al malo desesperadamente

El argumento de Torvak no da para muchas líneas y es la típica (por conocida) y tópica (por ser utilizada tan a menudo) historia de un guerrero que tras volver de una larga contienda, que le retuvo cinco años en los campos de batalla, encuentra su aldea natal reducida a escombros. El único superviviente sólo vive lo suficiente para contarle a Torvak el nombre del responsable de la matanza, un tal Necromancer.

A partir de este momento sólo queda una cosa por hacer: vengar a su pueblo cruzando la larga y peligrosa distancia que le separa del castillo de Necromancer para acabar con él.

El juego

Torvak The Warrior, es un arcade dividido en cinco fases al término de cada una de las cuales el jugador tendrá que enfrentarse a un enemigo de gran potencial y enorme resistencia. A lo largo del camino encontraremos numerosos enemigos de varios tipos y peligrosidad, contando también con ayudas esporádicas que contribuirán a mantenernos más tiempo en juego, o bien proporcionandonos armas más potentes, o bien devolviendonos la energía perdida al sufrir los ataques del enemigo. Como salta a la vista, ideas originales no faltan.

Torvak comienza su andadura en las ruinas de su aldea, paseando de vez en cuando por grutas. Dado que el juego es un arcade de estructura casi lineal resulta muy difícil equivocar el camino (de hecho, lo único que puede suceder al escoger un camino entre dos es que nos toque volver sobre nuestros pasos o que perdamos alguna ayuda importante). Por tanto, todo el juego se limita a mantenerse el mayor tiempo posible avanzando y eliminando enemigos.

Los enemigos varían en cada fase y son de distinta naturaleza. Al empezar el juego nos encontramos con avispas, lombrices y guerreros. Las dos primeras desaparecen al primer toque de nuestra arma, pero los segundos precisan dos golpes. Posteriormente irán apareciendo las flores venenosas, los hombres de piedra, los de la maza (que no se dedican a romper almendras para hacer turrón), los arqueros...

Los enemigos que precisan un solo golpe para ser destruidos no presentan ningún problema, ya que la puntería no es un factor crítico para destruir a los contrarios. En cambio, los que deben ser alcanzados más de una vez son mucho más peligrosos, dado que para nosotros es imposible lanzar dos golpes seguidos. Es preciso cierto retardo (para cargar munición en el hacha o la espada, suponemos) entre golpe y golpe, lo que provocará con el tiempo la retirada de Torvak (guiado por vuestras sabias manos) tras atacar a un enemigo.

Además de los enemigos hay otros peligros naturales, como los fosos de agua. En la primera gruta encontramos uno de ellos, que parece un charco más o menos profundo. Si no intentáis saltarlo, o si no lo hacéis bien, perderéis una vida al instante. A diferencia de los enemigos, los fosos y otros peligros naturales no decrementan nuestra energía, mostrada por un indicador en la parte superior de la pantalla, sino que

nos sustraen una de las cuatro vidas con las que comenzamos el juego.

Por su parte, las ayudas se encuentran ocultas en el decorado bajo distintas apariencias. En la primera fase se trata de unas piedras con forma de lápidas, las cuales, al ser destruidas, liberan unos objetos que pueden ser de varios tipos. Por un lado están las joyas que únicamente nos proporcionan puntos y que son las más numerosas. Hay también unas bolitas rosas que aumentan nuestra energía unos cuantos puntos; en ocasiones, estas bolitas serán más grandes y repondrán totalmente el marcador de energía. Queda por último, un grupo heterogéneo de objetos, como vidas extra, hechizos, escudos, etc.

Hay un elemento más en el juego: se trata de unas plataformas que suben y bajan a modo de ascensor. Constituyen la única manera de salir de las grutas y continuar avanzando y suponen un ejercicio de control para nosotros. Y esto es todo en cuanto al desarrollo del juego. Hablemos de la realización técnica del juego.

Valoración

Evidentemente, el tiempo que se ahorró el equipo de programación en idear un argumento y un juego originales lo invirtieron en hacer buenos gráficos, buen movimiento y un gran mapeado.

Como acabo de decir, los gráficos son muy buenos. Con fondos y personajes muy trabajados, el aspecto recuerda al de algunas máquinas recreativas, aunque con sprites más pequeños. El diseño de los gráficos se ha hecho de forma que todo tiene un tinte serio, con aspecto de superproducción. Esto quiere decir que no estamos ante un juego donde el colorido se escapa de la pantalla; aquí el colorido es sobrio, acertado y con cierto tono sombrío.



Una poción mágica nos espera ante los pies. (Amiga)

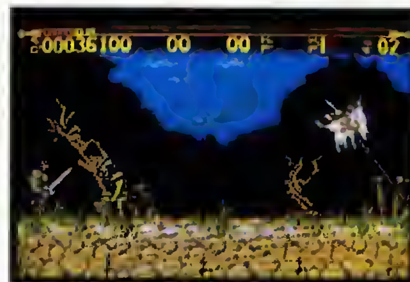
El movimiento también está bastante acertado, aunque se habría agradecido que el salto vertical durase un poco más para ayudar a esquivar las flechas, por ejemplo. Tiene, sin embargo, un punto negativo, que es el ya comentado retardo entre dos golpes de arma. Es algo que no tiene mucha lógica y que sólo sirve para aumentar la dificultad del juego.

Dicho sea de paso, la dificultad no es exagerada, sino más bien lo contrario. A excepción del mencionado retardo, la escasez de enemigos en pantalla (no suelen atacar más de dos) facilita el avance y sólo la eterna longitud de las fases hace que sea imposible llegar al final de la primera en una tarde.

Esta longitud de las fases, unida a la relativa escasez de enemigos, hace el juego bastante monótono y muy poco adictivo. A menos que seas un incondicional de estos juegos, poco vas a encontrar en Torvak que te estimule a jugarlo.

Por último, queda comentar el sonido. Una atractiva música acompaña la pantalla de presentación, hasta que comenzamos a jugar. Durante el juego disponemos de otra música, que también parece atractiva durante los tres primeros minutos y que acabará creando dolor de cabeza al cabo del tiempo. No hay ningún efecto de sonido.

Y para terminar la valoración, dos pequeños defectos que encontré. El primero es algún ocasional fallo al hacer scroll que provoca el montaje de otra imagen durante un breve instante. Aparece en muy contadas ocasiones y no tiene mayor importancia. El que sí es más grave es que al intentar salir de la gruta me encontré que las piedras que hacían de ascensor estaban sincronizadas de forma que era imposible acceder de una a otra, lo que hacía que fuera imposible continuar el juego. Este efecto se da al abandonar esa pantalla y volver posteriormente. No lo busqué intencionadamente, por supuesto: digamos que, harto de intentar subir, decidí darme una vuelta por la gruta para buscar otra salida y a la vuelta me encontré la sorpresa.


Antes de pasar el puente debemos eliminar al guardia verde. (Amiga)

Conclusión

El hecho es que Torvak The Warrior es un juego bastante bien hecho, pero que no deja de ser una imitación. A mí, personalmente, me recuerda al legendario Shadow of the Beast, y, desde luego, no está a su altura.

Ricardo Palomares

VERSION COMENTADA: AMIGA

Otro arcade horizontal de bárbaros y monstruos. Pese a estar muy bien realizado, no incluye nada que lo haga adictivo, y encima la longitud de su mapeado lo hace eterno. Flojo.

OTRAS VERSIONES:

Amiga y Atari ST.

Creador:

CORE DESIGN

Distribuidor:

PROEIN S.A.

Lo mejor:

Bien realizado

Lo peor:

Nada adictivo



Sonido:	**8**
Gráficos:	**9**
Adicción:	**3**

SUSCRIBETE AHORA A MEGAOCIO Y...



✔ **BENEFICIATE DE UN DESCUENTO DEL 20%.**
Recibe en tu propio domicilio la revista sin coste adicional. Sin preocupaciones de no obtenerla en tu punto de venta habitual. Disfruta de las ventajas que te ofrece ser miembro del CLUB A. USER:
Concursos, Sorteos, Invitaciones a ferias, Cursillos, etc.

✔ **Y recuerda que en MEGAOCIO encontrarás noticias, los mejores juegos, trucos para acabarlos, listados, y toda la información necesaria para sacarle el máximo provecho a tu ordenador.**
Además tendrás acceso a nuevas secciones:
"La Guía del jugador", "Chip", "Futuros lanzamientos" y "Arcades".

Recorta y envía este cupón con tus datos personales a:
BMF Grupo de Comunicación S.A.
C/ García de Paredes, 76D 1ºIzda.
28010 MADRID

CUPON DE SUSCRIPCION

Deseo suscribirme a MEGAOCIO por:
Un año al precio de 4.000 Ptas.

NOMBRE..
APELLIDOS..
DIRECCION..
CODIGO POSTAL............................LOCALIDAD........................
PROVINCIA..

FORMA DE PAGO:
☐ Contrareembolso ☐ Talón a BMF Grupo de Comunicación, S.A.

CONSOLAS

ATARI-AMSTRAD-COMMODORE-NINTENDO



Nintendo en Televisión

Spaco S.A., distribuidora en España de los productos Nintendo, ha preparado su campaña de publicidad por todo lo alto y en la mayoría de las cadenas de televisión de todo el territorio español. Algunos de los programas en los que ya ha aparecido son: el precio justo, dibujos animados (Canal Sur), lucha libre (Tele5), el coche fantástico, la guardería, la merienda, la ruleta de la fortuna (Antena3) y en TV3 y TVV con una campaña de anuncios.

Una Hand-Held en color

Este magnífico invento se llama Game Gear, pesa 570 gramos, tiene 32 colores de una paleta de 32.768 y además de ser portátil, ofrece la posibilidad de utilizarla como un pequeño televisor. Para ello sólo tenemos que conectarla a un pequeño sintonizador de TV UHF/VHF.



De momento no dispone de una gran cantidad de software, ni si quiera de una pequeña, pero muy pronto empezarán a aparecer una gran multitud de videojuegos. Super Monaco GP entre ellos. Seguiremos informándoos.

Chip's Challenge al ordenador

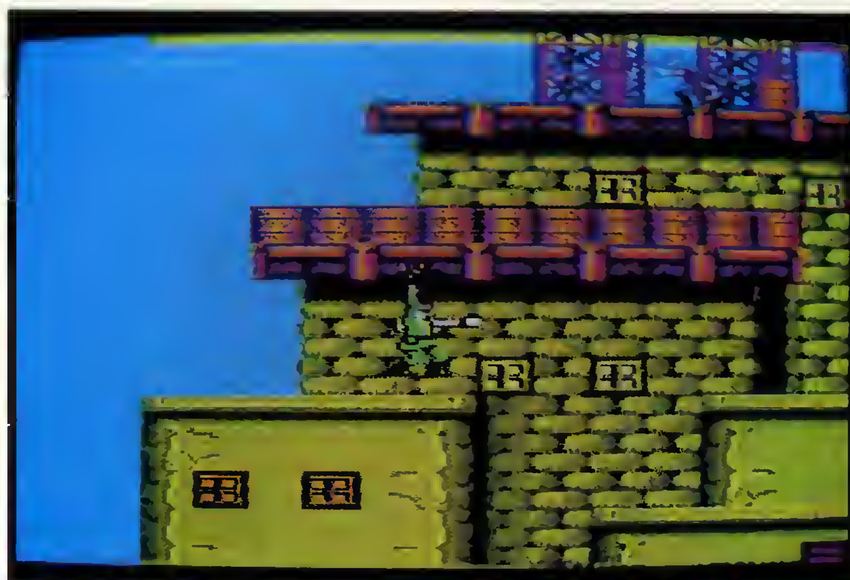
Después del éxito obtenido con Chip's Challenge, originariamente programado para el Lynx, U.S. Gold ha decidido realizar las oportunas conversiones a los ordenadores de 8 y 16 bit. Muy pronto podremos disfrutar con este juego en nuestro Atari ST, Amiga, Spectrum, Amstrad o Commodore 64.



Super Off Road

Después de salir para los ordenadores de 8 y 16 bit, ya está disponible este adictivo videojuego para la consola de videojuegos Nintendo. El juego guarda las mismas características que en versiones anteriores, incluso la posibilidad de jugar cuatro corredores simultáneamente.

NINTENDO



BIONIC COMMANDO

Una buena conversión

Hace algún tiempo, en un año perdido en mi memoria, descubrimos un material secreto llamado Albatros, perteneciente a un plan que nunca se puso en práctica. Pero las fuerzas Imperiales del Generalísimo Kilt decidieron hacerse con él. Para evitarlo, las fuerzas de la Federación enviaron al héroe Super Joe, pero desapareció misteriosamente.

Ahora tú has recibido la misión especial de rescatarle, y aquí es donde comienza la historia. Joe es un aguerrido guerrero, provisto de unos ingenios mecánicos que adosados a sus brazos, le permiten balancearse en cualquier superficie.

Para completar la misión y encontrar a nuestro compañero, tendremos que pasar por muchas fases y eliminar a muchos enemigos. No obstante será necesario que vayamos bien provistos de un número sin fin de armas. Dependiendo del área donde nos encontremos, podemos disponer de un Fusil Normal, para las fases de guerrilla, para las fases de asalto a bases enemigas es mas cómodo el Fusil Largo, ya que nos permite disparar mas rápido. Durante el juego y en diversos lugares, sobre todo cuando hay armamento pesado, como tanques, camiones, y demás monstruos de guerra, utilizaremos el Hyper Bazooka, con éste podemos atravesar incluso las cabinas de los helicópteros.

Pero no todo en esta vida es matar, también tenemos que introducirnos en una base enemiga situada en un escondite en las montañas. Para ello debemos internarnos en una cueva y utilizar las bombas de señales, para no perdernos.

Según avanzamos en nuestra misión las fuerzas se irán debilitando, la solución es la medicina que encontraremos en determinados lugares, nos ayudará a reponernos. También existen otros objetos como las botas de hierro, que nos evitarán mas de una sorpresa desagradable.

Los enemigos disponen de artefactos ingeniosos, como puede ser la cruz, que evita que las balas nos den, o el casco de guerrero, que evita hasta un total de tres balas. Una aspecto interesante del juego es la tarjeta de identificación del general, deberemos quitárselo para poder acceder a ciertas áreas restringidas.

¿Podréis internaros en todas las áreas para matar a los grandes enemigos de la Federación y de paso encontrar a vuestro amigo?, si eso es posible y el enemigo es derrotado, seréis condecorados con todo tipo de honores.

No cabe duda de que el juego es del tipo arcade, la música melodiosa, así como las gráficos vistosos. El movimiento es del todo simple, sin grandes complicaciones de manejo, los decorados así como las fases del cartucho son bastante distintas como para encontrarlas monótonas, en definitiva un buen juego.

Enrique Sánchez Hilara

TRUCOS

- Procura dominar el brazo mecánico, en algunas ocasiones es esencial.
- El chaleco antibalas no es del todo efectivo, sólo parará una de cada dos balas.
- El lanza misiles, y el fusil multidireccional son las mejores armas.
- El Bazooka es necesario para los Jeep y los Cañones Móviles.
- No dudes en pegar grandes saltos, siempre encontrarás un lugar donde asir el brazo mecánico.
- Limpiando todas las áreas por orden, llegarás antes al final.
- Y lo mas importante, sangre fría y paciencia.

CONSOLA:
NINTENDO
Lo mejor:
La idea del Juego
Lo peor:
La forma de elegir fases



Gráficos:	6
Sonido:	6
Adicción:	6

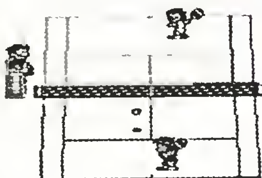
GAMEBOY

Tennis

El saber hacer las cosas

El tenis es uno de los deportes, que más veces se ha llevado a la pantalla de un ordenador, pero si bien esto es verdad, nunca se había llevado a ninguna máquina de bolsillo, en este caso Nintendo lo ha hecho posible, y con la consola GAME BOY podremos jugar a ser Orantes en cualquier lugar.

El tenis, como todos sabemos, se puede jugar bien a individuales o a dobles, en el caso que nos ocupa, al ser una pantalla de reducido tamaño, sólo se puede jugar a individuales.



El juego dispone de tres diferentes niveles de dificultad progresiva, un completisimo marcador que nos informa de todos los tanteos que hagamos, así como de los SET transcurridos y los mates realizados. Las boleas son siempre aplaudidas por el público, así como las subidas a la red. Se trata de un público muy imparcial.

Pero no acaba aquí la cosa. ya que la consola Game Boy dispone de un Cable para el interconexionado entre varias máquinas. Este juego aprovecha esta posibilidad y permite que dos jugadores puedan echarse unas partidas entre ellos mismos. En esta opción todo lo que hacíamos para ganar a la máquina, es posible realizarlo para ganar al contrario. La variedad de golpes, así como el suave del movimiento de los sprites, hacen que el juego sea del todo adictivo. El scroll del campo es perfecto, la música puede ser escuchada durante todo el juego, a elección del jugador y si se apaga durante el partido, podremos oir el botar de la pelota, que está muy logrado, variando el sonido del bote según se haya dado el toque con la raqueta. Los vitores del público están realzados para dar una mayor sensación de juego, en definitiva un numero uno de los cartuchos para esta consola.

Enrique Sánchez Hilara

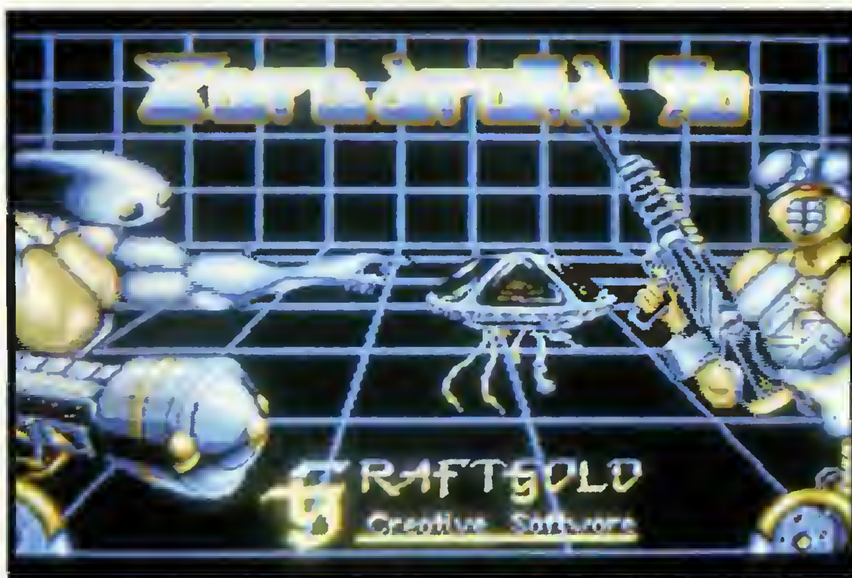
CONSOLA:
GAMEBOY
Lo mejor:
Calidad Gráfica y Sonora.
Lo peor:
La máquina domina demasiado.



Adicción:	7
Gráficos:	7
Sonido:	7

ALGUNOS TRUCOS

- Intentar jugar siempre en la Red, de esta forma podemos colocar mejor nuestros golpes.
- A la hora de hacer los saques intentad ajustarlos lo más posible a la raya ya que es ahí donde Ordena no llega.
- El recoger los saques de Ordena no es más que habilidad y saber dónde lo va a efectuar.
- Después de unas cuantas horas de intenso entrenamiento seréis capaces de pasar de nivel.



PARADROID '90

Escucha los efectos de sonido. Los disparos de los enemigos se pueden oir incluso cuando están fuera de pantalla. Además también son audibles puertas, puntos de energía y terminales de ordenadores cuando los usan los androides, lo que te da una clara idea de la posición de los mismos.

☞ Primero dispara a los androides fuertes. Los débiles nunca explotan, pero son útiles para trasferirlos y proteger así el Dispositivo de Influencia (Influence Device) de disparos enemigos, además proporcionan algunos pulsers para el juego de transferencia.

☞ Vigila el androide de mantenimiento (476). Aunque su lanzallamas tiene un alcance de disparo limitado, puede producirte serios daños.

☞ Intenta limpiar una cubierta de androides antes de pasar a la siguiente. Un ataque sistemático para limpiar una nave ahorra energía a los androides. Usa las terminales de ordenadores para ver las cubiertas en las que quedan enemigos.

☞ Apréndete los puntos fuertes y débiles de cada tipo de androide. El androide de batalla de rayo triple (742) dispone de un disparo poderoso, pero se mueve despacio, sin embargo el mensajero (302) es muy rápido aunque no dispone de misiles y es bastante astuto.

☞ Si quieres controlar un androide, desplázate en modo transferencia para ahorrar tiempo. Lleva muy poco tiempo cambiar al modo transfer, pero es lo suficiente como para que un androide te haga pedazos.

☞ La mejor forma de acercarte al androide que quieres transferir, es hacer la espiral a su alrededor; acercándote cada vez más. Sus disparos se perderán hasta que estés muy cerca, y serás capaz de transferirlo.

☞ En el juego de transferencia, espera hasta que el androide enemigo haya disparado todos o la mayoría de sus pulsers antes de disparar al tuyo. Este método normalmente supone una transferencia con éxito, puesto que el enemigo no dispondrá de pulsers para contraatacar.

☞ A algunos androides no les afectan algunos de los disparos de los otros androides. El productor de minas (734) es un buen ejemplo, ya que está muy protegido. En casos como éste la transferencia es la única forma de derrotar al androide. Se usan diferentes efectos de sonido para indicar si un arma ha dañado a un androide o no.

☞ La mayoría de los androides disparan con su brazo derecho. De modo que es posible eludir sus disparos permaneciendo a su izquierda. Esta técnica funciona bien en el androide de batalla del rayo triple (742) porque dispara sólo en ángulos de 45 grados. Los disparos del centinela de disparo rápido (614) van en cualquier ángulo, de modo que sus tiros cubren un área más amplia, aunque afortunadamente el Influence Device (Dispositivo de Influencia) puede desviarlos.

☞ Si consigues la llave, retrasarás la entrada de los caballeros en tres minu-



ANDROIDES

⅄ Limpiador (Cleaner) 123
Débil. Sin armas. Difícil de controlar.

⅄ Servidor (Servant) 296
Débil. Sin armas. Movimiento lento.

⅄ Mensajero (Messenger) 302
Débil. Sin armas.Es el robot disponible más rápido.

⅄ Mantenimiento (Maintenance) 476
Arma poderosa con un alcance limitado. Dispara en cualquier ángulo. Muy peligroso.

⅄ Centinela (Sentinel) 614
Buen arma con disparo rapido. Moderadamente rápido.

⅄ Centinela (Sentinel) 683
Arma de humo con fuego rapido pero alcance limitado. Bueno para destruir androides débiles. Difícil de controlar.

⅄ Tanque de Batalla (Battle tank) 729
No puede ser transferido. Dispara sucesivamente tres veces a un objetivo.

⅄ Lanzador de minas (Mine Layer) 734
Buenos rendimientos. Es difícil usar con efectividad las minas. Lento.

⅄ Centinela (Sentinel) 742
Arma laser triple muy poderosa con un buen alcance. Disparo lento. Movimiento lento. Bien acorazado.

⅄ Centinela (Sentinel) 783
Lanzallamas con alcance limitado. Muy parecido al androide de mantenimiento (476). Difícil de controlar.

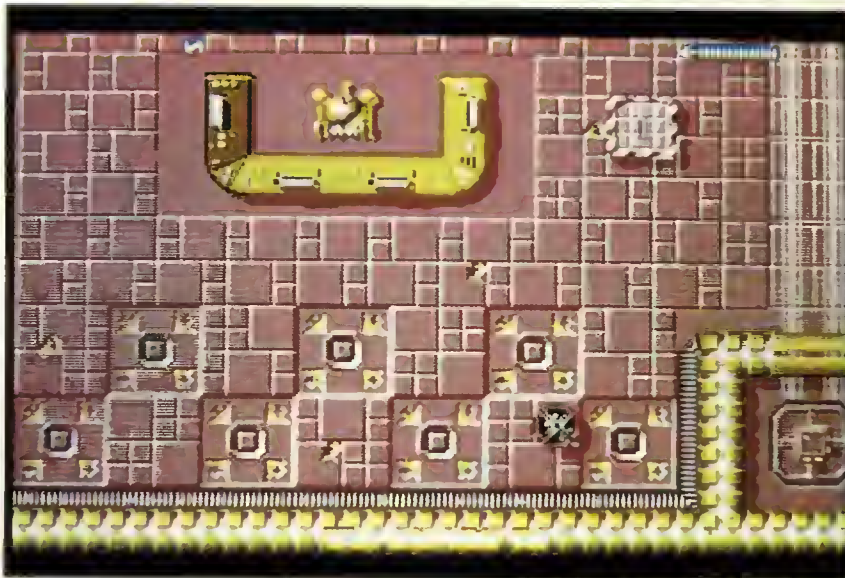
⅄ Seguridad (Security) 821
Arma rápida y poderosa con un buen alcance. Muy rápido. Los disruptores no pueden dañarlo. Buenos rendimientos.

⅄ Seguridad (Security) 852
Arma de disruptor poderosa. Muy rápido de controlar.

⅄ Comando Cyborg (Command Cyborg) 999
Arma poderosísima. Movimiento rápido. Fácil de controlar. Las explosiones no le afectan. Es difícil dirigir sus disparos. Gran consumo de energía.

tos. Hay una llave en cada nave pero puede estar escondida.

☞ Disparar en las esquinas es muy útil. Es posible alcanzar algunos androides en su camino sin que ellos puedan disparar, bien porque no pueden verte o porque los has golpeado antes de que hayan tenido tiempo de reaccionar.



☞ No te muevas en las explosiones. Perderás energía al hacerlo y los androides más débiles explotarán si están en contacto con una explosión. A veces una sola puede destruir dos o tres androides de una vez.

☞ Cuando salgas de un ascensor toma la misma dirección que llevabas cuando entraste en él. Con esta técnica puedes llevar a cabo ataques sorpresa contra los otros androides.

☞ Lanzar ráfagas de disparos para asustar a los androides enemigos mientras pasan, no es muy efectivo y provoca que te quedes sin un lugar para esconderte en caso de un ataque enemigo.

☞ Apréndete las rutas de las patrullas enemigas. El movimiento de los androides es muy predecible de modo que puedes ahorrar tiempo y energía, sabiendo por dónde va a ir un androide o qué es lo siguiente que va a hacer.

☞ Mantente en movimiento. Una vez que un androide enemigo te ha localizado te buscará con firmeza. Incluso después de ser destruido puede dispararte. Nunca corras en dirección contraria a un disparo enemigo. No puedes escaparte de una bala, lo mejor es que te muevas a la izquierda o a la derecha. Todas las armas tienen un alcance limitado, pero algunas más que otras.

☞ El centinela de disparo rápido (614) es el mejor androide con su disparo rápido de buen alcance y resulta sensible y rápido de controlar. El único problema es que su arma no destruye al lanzador de minas (734) o al comando cyborg (999).



PANG



Aunque básicamente es cuestión de destruir los globos para conseguir los conocidos puntos y evitar que caigan sobre nosotros, Pang tiene una o dos sorpresas en algunas de sus pantallas. Aquí tenéis algunas de ellas, completadas con consejos para que podáis encontrar el camino de la victoria.

NIVEL 2-5

Si disparas a todas las secciones de plataforma de este nivel, emergerá un objeto blanco y marrón. Cógelo y conseguirás una vida extra.

NIVEL 3-9

Sólo puedes conseguir las tres bolas que están encerradas en la parte superior izquierda si disparas a la sección de plataforma que está debajo. Esto lo puedes hacer si tienes un misil de vulcano. Si no tienes la suerte de haber conseguido uno, intenta lograr una bomba y lánzala para que caigan.

NIVEL 4-12

De nuevo, dispara a todas las secciones de la plataforma para conseguir una vida extra. Destruye los globos desde la izquierda; la bola grande de la derecha permanecerá atrapada hasta que decidas destruirla.

NIVEL 5-13

La mejor forma es ir directamente a la parte superior derecha, pasa el extremo de la plataforma superior y vuela todas las bolas cuando salgan por el extremo. Una o dos escaparán, pero vuelve al extremo izquierdo de la plataforma para detenerlas. Si disparas a todas las secciones de la plataforma de este nivel conseguirás un escudo.

NIVEL 5-15

Toma la escalera y trátala como un nivel normal. El primer punto de energía (power up) siempre es un misil de vulcano que es bueno si quieres acabar con todo el nivel antes de que cualquiera de las pequeñas bolas consiga abrirse camino por debajo de la plataforma. Dispara a todas las plataformas de este nivel y conseguirás un nuevo arma.

NIVEL 7-19

En el congelado Leningrado el suelo está cubierto de hielo, y provoca cambios de dirección inimaginables. Destruye las bolas desde el centro hacia la izquierda o hacia la derecha disparando conforme vayas caminando, después retrocede y repítelo hasta que esté limpio el nivel.

NIVEL 7-20

Este nivel tiene dos fases y es mejor limpiar el inferior antes de pasar al superior. Ve inmediatamente al lado que prefieras, y cuando la bola grande retroceda desde el muro, pasa por encima de ella, destrúyela y haz lo mismo con todas las pequeñas, coge los puntos de energía. Para terminar el nivel tendrás que utilizarlos.

NIVEL 8-22

Destruir las 3 bolas de una vez te lleva, casi con toda seguridad, al desastre. Así que hazlo de una en una. Las otras dos quedan fuera de tu alcance, y pronto tendrás un nuevo arma y otro gemelo para que puedas hacer la limpieza.

NIVEL 9-26

Dispara a todas las secciones de la plataforma en este nivel para conseguir un cable de energía.



NIVEL 9-27

Al empezar este nivel estás en un agujero: corre a la izquierda y dispara, así conseguirás un punto de energía. Dispara un poco más y aparecerá otro a tu izquierda. Sube por la escalera y corre al extremo izquierdo de la plataforma para coger el punto de energía. Ahora estás en el centro, quédate ahí.

NIVEL 10-28

De nuevo, una bola atrapada que no se puede soltar si tienes misiles de vulcano. Dispara a la tercera plataforma de la izquierda en cuanto puedas de modo que el punto de bono caiga al suelo.

NIVEL 10-29

Muy difícil de completar sin un punto de energía, y los puntos de energía no son fáciles de conseguir. De modo que dispara a la bola mayor que está justamente sobre el agujero de la plataforma y te caerán encima los puntos de energía.

NIVEL 11-31

El suelo no es regular, lo que hace imposible recoger algunos de los puntos, de modo que no cuentes con ellos. También hacen algunos rebotes muy raros, de modo que mira fuera.

NIVEL 11-32

Otro nivel en el que tienes bolas atrapadas que no puedes liberar con misiles de vulcano. Dispara a las plataformas de la derecha es la única forma de conseguir bonos de puntos. Dispara a todas para conseguir una helada.

NIVEL 11-33

Si tienes misiles de vulcano no puedes terminar este nivel. Vete a la izquierda, levanta la escalera, ve a la derecha, sube la escalera, ve a la derecha al extremo de la plataforma y ya estás en posición de dañar las dos bolas que están en la parte superior derecha. Ahora sube hasta arriba por la escalera de la derecha, ve a la izquierda y sube por la siguiente, ve a la izquierda y sube la escalera corta, corre al lado izquierdo de esta escalera y podrás conseguir la última bola para terminar.

NIVEL 12-35

Cuando hayas destruido todas las demás bolas y sólo quede una, sube por la escalera de la izquierda y camina sobre la última bola. Cuando te caigas por el lado derecho, ve a la izquierda y aterrizarás en la plataforma por debajo de ella. Ahora ya puedes terminar.



NIVEL 13-37

En cuanto empiece el nivel ve a la derecha y toma las tres bolas pequeñas que han caído para hacer la vida un poco más fácil.

NIVEL 14-41

Este decepcionante nivel tiene la estúpida costumbre de situar dos bolas una detrás de la otra, de modo que tienes que golpear una para que aparezca la otra.

NIVEL 14-42

Nivel de mucha dificultad, pero si disparas a dos de las plataformas conseguirás una helada.

NIVEL 15-43

La mitad de este nivel está helada, de modo que ten prudencia. Dispara a todas las secciones de la plataforma y conseguirás una helada.

NIVEL 15-45

Dispara a todas las plataformas para conseguir un misil de vulcano. Esto debería ayudarte en tu camino a la Isla del Este, donde puedes disfrutar de una carrera en jeep hasta el ocaso del Pacífico.



INDIANAPOLIS 500



La siguiente información de ajuste es para el Penske Chevrolet, pero los otros dos coches son muy parecidos excepto que el Lola Buick necesita un índice de engranaje mucho menor.

CARBURANTE

Para calificarte necesitarás 10 galones (37,8 litros) porque, al adelantar por la derecha, el coche quema más rápidamente el carburante y cinco galones (18,9 litros) te dejarán tirado en la cuarta vuelta. Para la carrera por supuesto necesitas un tanque lleno.

ALEROS

Para calificarte pon el alerón trasero en la ranura superior y en el delantero en una inferior para mejorar la velocidad. Esto hace que el coche sea más difícil de conducir y exige una buena línea en las curvas, pero maximiza la velocidad en las rectas. En una carrera completa pon los dos alerones en las ranuras 3-5 y mantén el frontal una por debajo del trasero, así consigues el control suficiente, incluso con un tanque lleno de gasolina.

NEUMATICOS

Las llantas flexibles en la izquierda y medianas en la derecha están a la orden del día para la clasificación, pero en carrera debes cambiar a un componente más duro para ambas. Si las pones medianas en la izquierda y duras en la derecha, no tendrás que molestarte cambiando las llantas en una carrera larga.

PRESION

A pesar de las instrucciones, pienso que la presión entre 24-28 es la mejor para la prueba de clasificación y para la carrera, pero es difícil darse cuenta de la diferencia porque el efecto más importante es el desgaste a largo plazo. Por encima de 28 se consigue una mayor velocidad pero es difícil conducir y por debajo de 24 se pierde velocidad en las rectas y en las curvas.

DESCARGAS ELECTRICAS

Aquí tienes las instrucciones: "fija las descargas tan tensas como puedas controlar". Yo personalmente he hecho dos marcas en la parte inferior. Sin embargo, la advertencia de modificar la descarga eléctrica de la parte de atrás para perder menos velocidad en las curvas es engañosa, porque en una curva puedes sufrir un repentino descenso de velocidad.

INCLINACION DE LAS RUEDAS

El ajuste inicial es bueno y mantiene las cuatro llantas incluso en el carril.

ENGRANAJE

Pon el índice del engranaje a 10.00 (o cámbialo un poco) pero en el Lola Buick asegúrate que está dos puntos por debajo o la maquinaria saltará por los aires.

BARRA ANTIDESLIZANTE

Pon la barra frontal antideslizante en su máxima tensión y la trasera dos puntos más tensa, pero sin llegar al máximo.

TURBOCARGADOR

Fíjalo en nueve, no puedes hacer más. Posiblemente puedes bajarlo cuando consigas una posición decente en la carrera, y así te ahorrarás carburante.

BANDERAS AMARILLAS

Si conduces con bandera amarilla, enciende el control crucero y haz que el coche vaya por la izquierda en el carril, después déjalo sólo. A 90 mph seguirá su propio camino por el carril y sólo







tendrás que tener cuidado con los coches que han sufrido algún accidente. Obviamente resulta más peligroso si estás en el centro del paquete y no al principio.

OTROS CONSEJOS

- Ten mucho cuidado en las primeras vueltas después de una parada o después de una bandera amarilla porque las llantas se enfrían y te deslizarás contra el muro.
- El aumento del carburante en el tanque después de una parada acentúa la dificultad al conducir, así que ten cuidado con esas paradas y con los coches que se aproximan a mucha velocidad por detrás.
- Si puedes usa el ratón para controlar, es la forma más fácil de lograr un buen ritmo.
- Pon el detalle del escenario bajo, para que la pantalla actualice tan rápido como sea posible y evitas que los pequeños detalles te distraigan y confundan.
- Mantén la sensibilidad del ratón en la mitad porque en alta puedes llegar a perder el control.

Legend of the Lost



Entra en la pantalla de la contraseña e introduce la palabra EDLER. Ahora puedes seleccionar el nivel en el que deseas empezar.

Voodoo Nightmare



Cuando se vayan todos los animales dejándote solo y sin problemas, haz una pausa en el juego y observarás que no está completamente parado: sigue produciéndose el cambio del día a la noche. Cuando vuelva a hacerse de noche, quita la pausa y continúa jugando.

Mad Professor Mariati

Desde la pantalla de comienzo, dirígete a la izquierda y dispara sobre el interruptor que encontrarás allí. Esto apaga algunos de los dispositivos eléctricos mortales y te permite entrar en una pantalla hasta ahora inaccesible. Sube por la escalera y camina a la izquierda, después usa la cinta transportadora para bajar y recoger la palanca. Lo siguiente es dirigirte hacia la escalera mecánica. Usa la palanca y salta en ella tres veces.

Sube y recoge los tarros de mermelada antes de volver a bajar y dirigirte a la derecha donde hay más tarros. Baja dos niveles y ve a la derecha. Usa los tarros de mermelada y podrás leer la contraseña pequeña y pasar a través de la puerta cerrada. Ve a la derecha. Recoge el martillo y llévalo al nivel superior.

Ve a la derecha y recoge el frasco, encontrarás una pista y baja a donde está la máquina de "pruebe su fuerza". Usa la poción y el martillo y sonará la campana dejando al descubierto una lata de aceite como premio. Llévalo a la pantalla superior derecha y úsalo en la pipa. Con esto habrás acabado el juego.

NIGHTBREED



En la parte de juego aventura, prueba a seguir los siguientes consejos:

1. Antes de nada dirígete al tubo y date por vencido. Una vez que te hayan llevado al hospital, te encontrarás con Narcisse que te dirá algo sobre Midian. Después emprende un viaje a la Necrópolis donde se encuentra la ciudad encantada.

2. En una secuencia sin manos, Peloquin te golpeará, inyectándote fuerza vital de Breed. Para evitar terminar como alimento para Breed, golpea el botón de disparo para salir corriendo. En otra sección sin manos, Decker te disparará. Pero cuando te lleven al depósito, te escaparás automáticamente.



3. Debido a una extraña anormalidad, y a pesar del hecho de que estés en la lista de los fallecidos, la policía te atrapará. Dirígete de nuevo hacia Midian, pero entra realmente en la ciudad de fábula cuando Lori esté en peligro a manos de la Máscara. Cuando te lance los cuchillos, mueve el joystick en ángulo en dirección inversa a las de las agujas del reloj, y sólo te alcanzarán dos o tres cuchillos antes de que consigas escapar corriendo.



4. Entra Midian para que Lylesburg le salude. Esto te permite explorar Midian. Empieza en el nivel tres, de modo que sube al nivel tres y te encontrarás con Baphomet, quien, a su vez, te bautizará.

ATOMIC ROBO KID



Estando todavía en la pantalla del título, teclea TUESDAY 14TH (con el espacio incluido) y después cuando dispares para empezar el juego, aparecerá una pantalla que te permitirá poner vidas infinitas y muchas otras ventajas.



Z-OUT



Para la segunda parte del adictivo X-Out tenemos un buen truco de teclas, prueba a teclear durante el juego y simultáneamente las teclas J y K, dispondrás de inmunidad. Si pulsas J junto con un número del 1 al 9, accederás a otra fase de mayor dificultad.



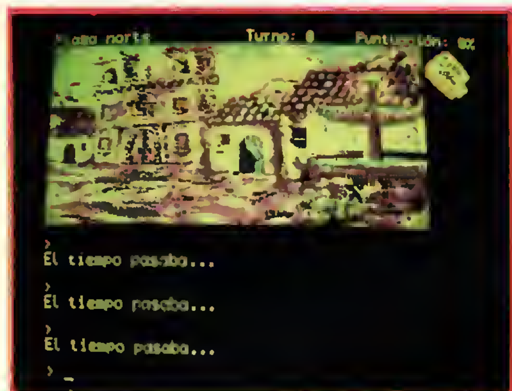
BIG CHIPO

Sujeto I: Emilio García, de Basauri, Vizcaya.

Tema Primero: Jabato, Parte 2.
Asunto 1: En Morona. No puede atravesar el cristal tras el cual está el enano.
Big Chipo: No hace falta atravesar tal cristal. Encierra uno de los personajes más palizas de la Aventura Original y se puso como recuerdo de aquella inolvidable aventura.
Asunto 2: No puede llegar a Egipto.
Big Chipo: Si no has sido mordido por Marttus, el vampiro jefe de Morona, es casi imposible que puedas atravesar el desierto para llegar a Egipto.
Tema Segundo: Cozumel. Parte 2.
Asunto 1: La diosa le impide avanzar.
Big Chipo: Evidentemente, se supone que te has enamorado de la diosa y, aunque hayas bebido el filtro, el recuerdo va volviendo poco a poco hasta impedirte avanzar.
Asunto 2: Utilidad de los collares.
Big Chipo: Precisamente, para deshacerte del anterior problema.
Pero cuidado, algunos son peligrosos.
Asunto 3: ¿Dónde encontrar dinero para entrar a la hacienda de Big Turk?
Big Chipo: Con el dinero del barril puedes pagar tu entrada, pero eso es sólo para curiosear porque no tendrás nada que vender. La forma correcta es decirles donde encontraste el ídolo.
Asunto 4: No puede entrar a la casa donde se encuentra el borrachito con el loro.
Big Chipo: No hay manera, ni necesidad, de entrar.



The War in the Middle Earth.



La Diosa de Cozumel.

Sujeto II: Félix López González, de Madrid.

Tema Primero: Caprichos.
Asunto 1: Se confiesa fanático Tolkieniano y quiere que sea "un mago de las Tierras Medias" el que conteste a las preguntas.
Big Chipo: Buena idea para cuando tengas tu columna. De momento el que contesta, y por lo tanto elige, se muá.
Asunto 2: Quiere dedicar una entrega entera al juego "War in the Middle Earth", por supuesto, en Las Tierras Medias de Tolkien.
Big Chipo: ¡Que cruz!
Asunto 3: Duda que conozcamos el juego por el que pregunta y que "ni siquiera tengamos datos del programa".
Big Chipo: ¡Josú! Terminado por mis chips más periféricos en 1986.
Tema Segundo: Lords Of the Rings. Parte 1
Asunto 1: No sabe como derrotar a los Jinetes Negros. Dice haberlo intentado todo y "a ver si me sorprendéis".
Big Chipo: En estas fases tan tempranas, (deducido por vuestro asunto 2), del juego es fundamental evitar siempre a los Negros. Hay una ruta alternativa a la carretera Este-Oeste desde la granja de Maggot que, aunque más larga, es más segura. Si nos los encontramos hay dos posibilidades: o ya estaban ellos allí antes, en cuyo caso estamos muertos; o que entren al mismo tiempo que nosotros y nos den tiempo a huir. Luego hay que esperar varias jugadas antes de volver a pisar ese sitio. Ya en Bree, conocerás a Strider, síguelo a todas partes, (follow Strider). El encuentro decisivo con los Negros será en la Broad Paved Road. Si has hecho las cosas bien debes llevar siete joyas, suficiente para dos grupos, por lo que debes evitar atacar a más de un grupo a la vez. Al decir las palabras mágicas se destruyen todas las joyas que lleve el que las diga, por lo tanto llevar una cada uno (menos Sam que no soporta la fuerza de la magia) y las otras Strider. Pero para eso aún te falta mucho, espero tus preguntas sobre ésta interesante aventura. ¿Sorprendido?
Asunto 2: ¿Cómo entrar en Bree? Escondo a Frodo en otro lugar y luego voy y digo "Frodo" ¿Hago bien?
Big Chipo: Pos no. Haces mal. Para empezar, hay que llevar a los cuatro personajes para tener alguna esperanza de éxito, y encima armados. (Suponemos que ya sabes cómo hacer todo eso). Una vez en la puerta de Bree hay que

BIG CHIPO



tocar (Knock) y dar un nombre falso al guardián. ¡No decirle nunca que somos Frodo! La palabra clave está en el libro que debiste leer al principio. Basta ahora entrar con "go trough gate" y estarás frente las tres puertas. Pero eso es otra historia.

Asunto 4: ¿Sirve para algo la habitación "Mayor's Office"? Espero que en vuestro ¡Banco de Datos! encontréis la respuesta.

Big Chipo: Banco de Datos... ¿Los tienen los magos? Pero, ¡En fin! Allá va la respuesta: Para poder pasar el Hobbit que guarda el pueblo, es indispensable haber ido primero a "Mayor's Office".

Sujeto III: Ricardo Estellés Pals, de Madrid.

Tema Unico: Aventura Espacial. Parte 1.

Asunto único: ¿Cómo se cogen las UPI-CO que están pegadas a la pared?

Big Chipo: Con la MAGOLLA previamente desmagnetizada.

Sujeto IV: Julio Manuel Peña Ruiz, de Avilés, Asturias.

Tema Primero: Aventura Espacial.

Asunto 1: Tengo los cuatro COPOYOS en el COSASU ¿Qué hago?

Big Chipo: Dirígete a las coordenadas que debes saber para encontrarte con el Crucero Imperial.

Asunto 2: Recorre muchas coordenadas galácticas, pero sólo encuentra "trece estrellitas".

Big Chipo: Evidente que no sabes las coordenadas del Crucero Imperial. En el planeta Tecnodia, antes de ponerle el CHAPO a la Xika +, pónselo al ROMI y "escucha" los Bips y Bops, que con la ayuda de la tabla en las instrucciones, te darán las coordenadas del Crucero. Allí te darán tus nuevas órdenes y las coordenadas de la Oscura Amenaza.

Tema Segundo: Megacorp. Parte 2.

Asunto 1: ¿Que hacer con el robot guardián de la prisión en el piso AA?

Big Chipo: En la prisión hay un guardia, mátalo con la pistola y la munición que hay dentro del jarrón. Si lo examinas obtendrás una lista de claves usables para el robot y el ordenador.

Asunto 2: ¿Qué hacer con el ordenador del piso BB?

Big Chipo: Ver asunto 1.

Asunto 3: ¿Para que sirve el teclado alfanumérico en el piso CC?

Big Chipo: Para introducir algunas de las claves.

Sujeto V: Miguel Angel Sánchez Grez, de Oviedo

Tema Primero: Pharaon

Asunto 1: No puede pasar de la primera pantalla.

Big Chipo: Carezco de datos sobre dicha aventura. Si algún lector la ha terminado, ruego envíe mapa y solución para ayudar a otros.

Tema Segundo: Abracadabra.

Asunto 1: ¿Dónde está la escoba para matar el ratón y qué utilidad tiene éste?

Big Chipo: El ratón es para el Dragón. En la sala del banquete hay un queso, llévalo a la habitación con un agujerito en la pared, cuando salga el ratón, dale un escobazo. La escoba se encuentra en los pasadizos secretos que se abren tirando del cuerno de alce.

Asunto 2: ¿Dónde están los ingredientes de la pócima?

Big Chipo: Precisamente de eso trata toda ésta parte, están por toda la casa y son los Pelos de Satán, las Patas de la Tarántula y el Colmillo Triturado del Dragón.

Asunto 3: ¿Cómo pasar la puerta custodiada por Petrus?

Big Chipo: Llama dos veces al tonel como te ha dicho Trimus, baja, norte, di a Petrus "toma moneda" (está en la sala de trofeos, bajo la lengua del Chamoix), y dile que habra la puerta, antes de entrar coge la cruz.

Asunto 5: ¿Para qué sirven la cadena, la cuchara y el cascanueces?

Big Chipo: La cadena para nada. La cuchara para remover la pócima. El cascanueces para triturar el colmillo del dragón.

Sujeto VI: Eloy García, de Sabadell.

Tema Primero: Original. Parte 2.

Asunto 1: Falta un tesoro.

Big Chipo: Te falta el garfio del pirata que habita en el laberinto al Sur de Nieblas Oeste.

Tema Segundo: Caso Vega

Asunto 1: ¿Dónde puede llevarme el taxi?

Big Chipo: Igual que sujeto VI, Tema Primero.

Sujeto VII: Fernando de la Fuente del Toro, de Madrid.

Tema Primero: Zipi y Zape.

Asunto: No puedo entrar en la cueva. ¿Cómo lo asusto y con qué?

Big Chipo: No especificas, pero supongo que te refieres al elefante; asústalo con el ratón que encuentres en la habitación cochambrosa.



Zipi y Zape.

Tema Segundo: Ke Rulen los Petas.

Asunto 1: ¿Cómo se empieza? Siempre me matan.

Big Chipo: Para empezar dirígete a la localidad Muro con Rejas, examina el Muro y empuja los barrotes o métete entre ellos. Luego has de cambiar a MULO.

Asunto 2: ¿Cómo se entra en el palacio?

Big Chipo: No hay ningún palacio, supongo que te refieres a la casa de Charoen. Has de teclear en el alfanumérico la clave que te da soplón.

Asunto 3: ¿Y en la alcantarillas?

Big Chipo: Ver Asunto 1

Tema Tercero: Corrupt.

Asunto: ¿Cuando saldrá?

Big Chipo: Ya ha salido.

Tema Cuarto: Cristobal Colón.

Asunto: ¿Cuando saldrá?

Big Chipo: Suponemos que para 1992. Por aquello del V Centenario.

Tema Quinto: Hobbit

Asunto: ¿Qué hay que hacer? Explicarlo paso a paso.

Big Chipo: Paso a paso no cabría en esta sección ni solemos hacerlo, envía preguntas más concretas.

Tema Sexto: B.......

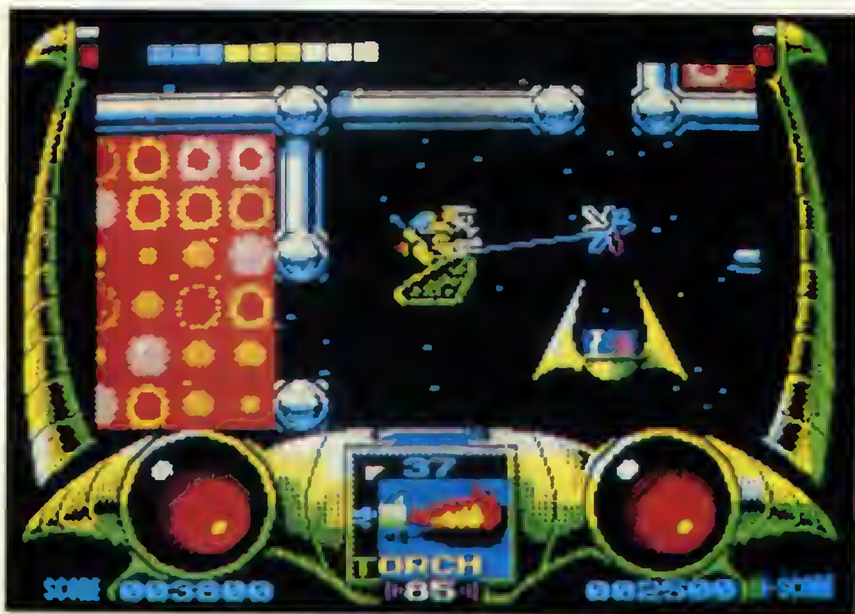
Big Chipo: ¡Alto ahí! En el próximo número seguiremos con tus temas. Hay que tener en cuenta que si se nos inmunda así de preguntas por una sola persona, no queda espacio para los otros muchos que desean ser ayudados. Id poco a poco, por favor. ¡Corto y cierro!

Dr. CHANCA - 1991



Ocio

Y TAMBIEN
66 Trucos
68 Listados



EXTREME

Así se llama el último lanzamiento de la afamada empresa Digital Integration, creadora de juegos tan conocidos como el mítico Fighter Pilot o incluso el reciente ATF II. Este juego, que goza de unos sensacionales gráficos multicolor, no tardará mucho en llegar a nuestras pantallas. El juego estará disponible para Amstrad CPC, Commodore 64, Spectrum, Atari ST y Amiga.



Conversiones para US GOLD

SEGA ha llegado a un acuerdo con US GOLD mediante el cual, estos últimos, podrán convertir todos los títulos presentes y futuros de la prolifera SEGA. Los primeros títulos en salir al mercado serán (probablemente) Super Monaco GP y G-LOC, un juego que guarda una cierta similitud con Afterburner.

LA CAZA DEL OCTUBRE ROJO



Hacía tiempo que Grandslam no nos deleitaba con alguna novedad, parecía que habían abandonado el mundo de los videojuegos y de repente se nos presentan con la conversión en videojuego de la película The Hunt Red For October.

El juego se compone de cinco niveles arcade de dificultad progresiva y scroll horizontal. Cada uno de ellos representa una escena de acción de la película.

El juego estará pronto disponible para los ordenadores Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64, Amiga, Atari ST y PC.

PUSH-POP

Push-Pop proporciona dos potentes comandos RSX que nos permitirán utilizar el segundo banco de memoria de los CPC 6128 para almacenar hasta cuatro pantallas distintas. Una vez tecleado el listado y hecho el RUN pertinente, el programa se autograbará en el disco como fichero binario. Para cargarlo tendremos que introducir la siguiente línea al principio del programa:

10 MEMORY &A4FF : LOAD "PUSH-POP",&A500 : CALL &A500

El uso de los comandos es sumamente sencillo, tan sólo tenemos que hacer un "|PUSH,pantalla", en donde pantalla es un parámetro entre el 1 y el 4 e indica la referencia de la pantalla. Hecho esto, la pantalla actualmente en el monitor se guardará bajo la referencia indicada.

Para sacar dicha pantalla de la memoria y visualizarla, bastará con que hagamos un "|POP, pantalla". Aquí pantalla es el número de la pantalla que queremos visualizar, siempre entre 1 y 4.

```
1 '*** PUSH-POP ***
10 MEMORY &A4FF:AD=&A500:RESTORE 100
20 FOR K=1 TO 11
30 CHK=0:FOR I=1 TO 9
40 READ B$:V=VAL("&"+B$)
50 POKE AD.V:CHK=CHK+V
60 AD=AD+1:NEXT
70 READ B$:IF CHK<>VAL("&"+B$) THEN PRINT "ERROR en la linea...";I*10+90:END
80 NEXT:SAVE"PUSH-POP.BIN".B,&A500,92
90 CALL &A500:PRINT"|PUSH y |POP instaladas...":END
100 DATA 1,e,a5,21,a,a5,cd,d1.bc,3de
110 DATA c9.0,0,0.0.16,a5,c3.1e,265
120 DATA a5.c3.3d,a5.50,55,53.c8,50.45a
130 DATA 4f.d0.0.fc,1,c0,dd.7e,0.439
140 DATA fe.5.d0.c6.3.cd,5b,bd,11.492
150 DATA 0,40.21,0.c0.1.0.40.ed.24f
160 DATA b0.3e.0.cd.5b.bd.c9.fe,1,49b
170 DATA c0.dd,7e.0.fe,5,d0.c6,3.4b7
180 DATA cd,5b,bd.11,0.c0,21.0,40.317
190 DATA 1.0.40.ed.b0.3e.0,cd,5b.344
200 DATA bd.c9.0.0.0,0,0.0,0.186
```

MEGA-TEXTO

El programa que a continuación os ofrecemos tiene por tarea reproducir un texto que nosotros le demos, a la escala que deseemos. ¿Que como se utiliza?, pues muy fácil. Bastará con que introduzcamos el mensaje en cuestión, con una extensión máxima de cinco caracteres y las medidas del nuevo tamaño, en grupos de cuatro pixeles, por ejemplo, un valor admitido sería X=4 e Y=5.

El programa es lo suficientemente sencillo como para que lo adaptéis a vuestras necesidades y lo reforméis en la medida que creáis posible. ¿Quién da más?....

```
1 '*** MEGA-TEXTO ***
2 '*** Por CESAR VALENCIA P. ***
3 '
10 DEFINT a-z:MODE 2
20 LOCATE 1.24:INPUT "Texto ..............> ",txt$:GOSUB 100:LOCATE 1.24:INPUT "
X (En caracteres)...> ",an:GOSUB 100:LOCATE 1.24:INPUT "Y (En caracteres)...> ",
al:GOSUB 100
30 IF LEN(txt$)>5 THEN RUN
40 LOCATE 1.25:PRINT txt$:FOR p0=0 TO LEN(txt$)-1:FOR p1=0 TO 15:FOR p2=0 TO 15
50 tinta=TEST(p1+p0*16.p2):IF tinta<>0 THEN GOSUB 70
60 NEXT p2,p1,p0:GOSUB 100:END
70 FOR i=0 TO an STEP 2:FOR j=0 TO al STEP 2
80 PLOT 100+(an*(p1+p0*16))+i,200+(al*p2)+j
90 NEXT j,i:RETURN
100 LOCATE 1.24:PRINT STRING$(80," "):RETURN
```

MEGA FLOP

Mega-Flop es una curiosa forma de presentación visual de la pantalla. Se podría definir de muchas maneras el efecto que crea este truco, por ejemplo, podríamos decir que la pantalla se va aproximando como si nosotros estuviésemos cayendo al vacío. Al igual que los anteriores trucos, lo mejor es que lo veáis y juzguéis por vosotros mismos. Mega-Flop puede ser modificado fácilmente para crear el efecto inverso. ¿Os atrevéis?...

```
1 '*** MEGA-FLOP ***
2 '*** Por CESAR VALENCIA P. ***
3 '
10 MODE 1
20 BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,13:INK 3,14
30 X=20:X2=20:Y=13:Y2=13
40 WINDOW X,X2,Y,Y2
50 PEN 0:PAPER 1:CLS
60 X=X-1:X2=X2+1
70 Y=Y-1:Y2=Y2+1
80 IF Y<1 OR Y2>25 THEN Y=1:Y2=25
90 IF X<1 THEN END
100 GOTO 40
```

CARGADOR

El siguiente truco cuenta con una gran utilidad para que vosotros mismos lo ampliéis y mejoréis. Al ejecutarlo, nos muestra el directorio del disco en A: y nos permite cargar el programa que deseemos. Ideal para tenerlo en todos nuestros discos bajo el mismo nombre, por ejemplo DISC, y arrancarlo directamente para que él se encargue de automatizar el proceso de sacar el directorio y seleccionar el programa a cargar.

```
1 '*** CARGADOR ***
2 '
10 CLS:MODE 2:LOCATE 24,2:PRINT"DISC MENU por MEGA-OCIO"
20 LOCATE 24,4:PRINT"Pulsa 'SPACE' para CAT"
30 WHILE INKEY$<>"":WEND:WHILE INKEY$<>" ":WEND:|DIR
40 LOCATE 24,2:PRINT"DISC MENU por MEGA-OCIO"
50 LOCATE 24,4:PRINT STRING$(23," ");
60 F$=F$+"     .bas"
70 LOCATE 24,20:INPUT "Fichero a Cargar ",F$
80 WHILE INKEY$="":WEND
90 CLS:MODE 1:LOCATE 10,10:PRINT"CARGANDO ";F$
100 IF INSTR(F$,".bin") THEN LOAD F$ ELSE RUN F$
```

TIRACHINAS

Bajo este curioso nombre se esconde una de las animaciones más complejas utilizando los cambios de color. Este truco crea un efecto óptico semejante al de la goma elástica de un tirachinas. Lo mejor es que lo comprobéis vosotros mismos y os asombréis tecleándolo.

```
1 '*** TIRACHINAS ***
2 '*** Por CESAR VALENCIA P. ***
3 '
10 DEG:MODE 0
20 FOR a%=0 TO 359:MOVE 320,200:DRAW 150*SIN(a%)+320,125*COS(a%)+200,INT(a%/36)+
1:NEXT:FOR a%=0 TO 359:MOVE 160,200:DRAW 100*SIN(a%)+320,75*COS(a%)+200,INT(a%/3
6)+1:MOVE 480,200:DRAW 100*SIN(a%)+320,75*COS(a%)+200,INT(a%/36)+1:NEXT
30 ns=1
40 FOR s=1 TO 10
50 IF s=ns THEN INK s,4 ELSE INK s,1
60 NEXT s
70 IF INKEY(18)=0 THEN GOTO 100
80 ns=ns+1
90 IF ns>10 THEN GOTO 30 ELSE GOTO 40
100 MODE 1:CALL &BC02:PEN 1:PAPER 0:END
```

MEGA-NOID

El programa que os ofrecemos en esta ocasión os sonará de algo probablemente, ya que se trata de un estupendo machacaladrillos para que os paséis las horas muertas delante de la pantalla de vuestro monitor.

El objetivo del juego es claro, deberemos de ir destrozando las paredes de los diferentes niveles y aguantar un determinado tiempo sin que se nos escape la bola, logrando atravesar así, todos los niveles hasta llegar al último.

Además, en esta réplica en BASIC, contamos con la posibilidad de diseñar nuestras propias pantallas para utilizarlas más tarde en el juego. Para esto debemos remitirnos al listado "Meganoid Construction Set", donde controlamos un cursor que podemos desplazar a lo largo y ancho de la pantalla, situando los ladrillos donde más nos convenga.

Para fijar un ladrillo en un posición pulsamos 'SPACE', y para borrarlo 'COPY'. El cursor lo podemos mover con las teclas del mismo, y cuando tengamos confeccionada la pantalla, la podemos grabar pulsando 'S'. De todas formas, en cualquier momento podemos recurrir a la página de ayuda del programa pulsando 'H'.

Ya en el juego, controlamos nuestra nave mediante los cursores de izquierda y derecha. Recordad los usuarios de 464 que este juego utiliza la instrucción COPYCHR$ y por lo tanto sólo es valido para el CPC 6128. Bueno, pues esto es todo por este mes, que lo disfrutéis con salud.



Mega Noid

```
10 '         MEGA-NOID
20 '
30 '            Por
40 '      CESAR VALENCIA P.
50 '         Dedicado a
60 '           PILAR
70 '
80 '     (C) 1991 MeGaOcIo
90 '
100 DEFINT a-z:hi=999
110 ti=0:level=1:vidas=3:sc=0:sc2=0
120 MODE 1:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,6:INK
3,14:BORDER 0
130 SYMBOL 241,255,128,128,128,128,128,1
28,255
140 SYMBOL 242,255,1,1,1,1,1,1,255
150 SYMBOL 243,127,127,127,127,127,127,1
27,0
160 SYMBOL 244,254,254,254,254,254,254,2
54,0
170 SYMBOL 245,0,60,126,126,126,126,60,0
180 SYMBOL 246,0,127,255,255,255,255,127
```

```
,0
190 SYMBOL 247,0,254,255,255,255,255,254
,0
200 LOCATE 15,1:PRINT"MEGA-NOID"
210 LOCATE 1,4:PEN 3:PRINT"          Por
Cesar Valencia P."
220 LOCATE 1,18:PEN 2:PRINT"           (C
) 1991 - MeGaOcIo"
230 LOCATE 1,6:PEN 1:PRINT"          Ded
icado a PILAR..."
240 WINDOW #1,13,27,9,14:PAPER#1,1:CLS#1
:PAPER 1:PEN 0:LOCATE 15,10:PRINT "1. Co
MeNzAr"
250 LOCATE 15,13:PRINT "2. CaRgAr"
260 PAPER 0:PEN 1
270 WHILE INKEY$<>"":WEND
280 IF INKEY(64)=0 THEN GOSUB 750:GOTO 3
20
290 IF INKEY(65)=0 THEN GOSUB 610:GOTO 3
20
300 GOTO 280
310 sc2=sc
320 xb=INT(RND*20)+10:yb=20:ixb=1:iyb=-1
:x=18:rec$=" ":GOSUB 560
330 PEN 1:LOCATE xb,yb:PRINT CHR$(245)
340 ti=ti+1
350 IF ti>850 THEN LOCATE 17,10:PEN 3:PR
INT"TIME UP!":FOR s=40 TO 400 STEP 25:SO
UND 1,s,3,13:SOUND 2,s+20,4,13:NEXT:WHIL
E INKEY$<>"":WEND:CALL &BB18:GOTO 540
360 xb2=xb:yb2=yb
370 IF INKEY(1)=0 AND x<37 THEN x=x+1
380 IF INKEY(8)=0 AND x>2 THEN x=x-1
390 PEN 1:LOCATE x,22:PRINT " "CHR$(246)
;CHR$(143);CHR$(247)" "
400 IF xb<3 OR xb>37 THEN ixb=-(ixb):SOU
ND 1,300,2,13
410 IF yb<3 THEN iyb=-(iyb):SOUND 1,280,
2,13
420 IF yb>22 THEN LOCATE xb,yb:PRINT " "
:LOCATE 1,22:PRINT STRING$(40," "):vidas
=vidas-1:FOR s=40 TO 200 STEP 25:SOUND 1
,s,3,13:SOUND 2,s+20,4,13:NEXT:GOTO 590
430 xb=xb+ixb:yb=yb+iyb
440 LOCATE xb2,yb2:PRINT " "
450 LOCATE xb,yb:rec$=COPYCHR$(#0):IF re
c$<>" " THEN GOSUB 470
460 GOTO 330
470 IF ASC(rec$)=243 THEN SOUND 1,201,2,
15,,,20:LOCATE xb,yb:PRINT "  ":sc=sc+10
:iyb=-(iyb):PEN 1:LOCATE 3,24:PRINT "SC
";"000"+RIGHT$(STR$(SC),LEN(STR$(SC))-1)
:RETURN
480 IF ASC(rec$)=244 THEN SOUND 1,201,2,
15,,,20:LOCATE xb-1,yb:PRINT "  ":sc=sc+
10:iyb=-(iyb):PEN 1:LOCATE 3,24:PRINT "S
C ";"000"+RIGHT$(STR$(SC),LEN(STR$(SC))-
1):RETURN
490 iyb=-(iyb)
500 SOUND 1,100,2,13,,,22
510 RETURN
520 IF sc>hi THEN hi=sc
530 RETURN
540 IF sc>sc2+300 AND level<3 THEN ti=0:
level=level+1:sc=sc+150:sc2=sc:MODE 1:GO
SUB 750:GOTO 320
550 ti=0:GOTO 110
560 PEN 1:LOCATE 3,24:PRINT "SC ";"000"+
RIGHT$(STR$(SC),LEN(STR$(SC))-1):LOCATE
27,24:PEN 2:PRINT"HI ";hi
570 FOR iv=1 TO vidas:PEN 3:LOCATE iv+16
,24:PRINT CHR$(245);" ";:NEXT:PEN 1
580 RETURN
590 IF vidas=0 THEN LOCATE 15,10:PEN 2:P
RINT"GAME OVER":FOR s=40 TO 400 STEP 25:
SOUND 1,s,3,13:SOUND 2,s+20,4,13:NEXT:WH
ILE INKEY$<>"":WEND:CALL &BB18:GOSUB 520
:GOTO 110
600 GOSUB 560:GOTO 320
610 FOR sp=1 TO 25:CALL &BC4D:NEXT:MODE
1
620 WHILE INKEY$<>"":WEND:LOCATE 8,10:IN
PUT"Pantalla:",pc$
630 IF LEN(pc$)>8 THEN GOTO 610
640 MODE 1
650 OPENIN pc$+".MNP"
660 xl=1:yl=1
670 WHILE NOT EOF
680 INPUT #9,ncl
690 LOCATE xl,yl:PRINT CHR$(ncl)
700 xl=xl+1
710 IF xl>40 THEN xl=1:yl=yl+1
720 WEND
730 FOR s=200 TO 10 STEP -10:SOUND 1,s,3
,14:SOUND 2,s+30,2,12:NEXT
740 RETURN
750 FOR sp=1 TO 25:CALL &BC4D:NEXT:MODE
1
760 ON level GOSUB 780,820,860
770 RETURN
780 FOR fi=4 TO 34 STEP 2:LOCATE fi,6:PE
N 1:PRINT CHR$(243);CHR$(244):NEXT
790 FOR fi=4 TO 34 STEP 2:LOCATE fi,7:PE
N 2:PRINT CHR$(243);CHR$(244):NEXT
800 FOR fi=4 TO 34 STEP 2:LOCATE fi,8:PE
N 3:PRINT CHR$(243);CHR$(244):NEXT
810 RETURN
820 FOR fi=6 TO 32 STEP 2:LOCATE fi,5:PE
N 1:PRINT CHR$(243);CHR$(244):NEXT
830 FOR fi=4 TO 34 STEP 2:LOCATE fi,7:PE
N 2:PRINT CHR$(243);CHR$(244):NEXT
840 FOR fi=6 TO 32 STEP 2:LOCATE fi,9:PE
N 3:PRINT CHR$(243);CHR$(244):NEXT
850 RETURN
860 FOR fi=12 TO 24 STEP 2:LOCATE fi,9:P
EN 2:PRINT CHR$(243);CHR$(244):NEXT
870 FOR fi=12 TO 24 STEP 2:LOCATE fi,10:
PEN 1:PRINT CHR$(243);CHR$(244):NEXT
880 FOR fi=12 TO 24 STEP 2:LOCATE fi,11:
PEN 3:PRINT CHR$(243);CHR$(244):NEXT
890 FOR fi=12 TO 24 STEP 2:LOCATE fi,12:
PEN 2:PRINT CHR$(243);CHR$(244):NEXT
900 RETURN
910 '*** Aqui podeis construir mediante
lineas semejantes a las anteriores
920 '*** vuestras propias pantallas, sin
 necesidad del 'Construction Set'.
930 '*** A:adid a la linea 770, "On leve
l ...." la numeracion en donde
940 '*** comienzan vuestras maravillosas
 creaciones. Ok?
950 '***
960 '***           Un saludo!
```

Meganoid Construction Set

```
10 '        MEGA-NOID
20 '     Construction Set
30 '
40 MODE 1:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,6:INK 3,14:BORDER 0:GOSUB 260
50 DEFINT a-z
60 xc=2:yc=2
70 LOCATE xc,yc:gxc1$=COPYCHR$(#0)
80 LOCATE xc+1,yc:gxc2$=COPYCHR$(#0)
90 LOCATE xc,yc:PRINT CHR$(241)+CHR$(242)
100 CALL &BD19
110 IF INKEY(1)=0 AND xc<37 THEN GOSUB 210:xc=xc+2:GOSUB 220:SOUND 1,201,2,13
120 IF INKEY(8)=0 AND xc>2 THEN GOSUB 210:xc=xc-2:GOSUB 220:SOUND 1,250,2,13
130 IF INKEY(0)=0 AND yc>2 THEN GOSUB 210:yc=yc-1:GOSUB 220:SOUND 1,300,2,13
140 IF INKEY(2)=0 AND yc<21 THEN GOSUB 210:yc=yc+1:GOSUB 220:SOUND 1,150,2,13
150 IF INKEY(47)=0 THEN LOCATE xc,yc:PRINT CHR$(243);CHR$(244):GOSUB 220:SOUND 1,150,6,15
160 IF INKEY(9)=0 THEN LOCATE xc,yc:PRINT "  ":GOSUB 220:SOUND 1,400,6,15
170 IF INKEY(44)=0 THEN SOUND 1,60,15,14:GOSUB 370
180 IF INKEY(60)=0 THEN GOSUB 210:FOR s=100 TO 10 STEP-10:SOUND 1,s,2,14:SOUND 2,s+20,3,13:NEXT:WHILE INKEY$<>"":WEND:GOSUB 580
190 LOCATE 1,23:PRINT "X: ";USING "###";xc:LOCATE 9,23:PRINT"Y: ";USING "###";yc
200 GOTO 90
210 LOCATE xc,yc:PRINT gxc1$:LOCATE xc+1,yc:PRINT gxc2$:RETURN
220 LOCATE xc,yc:gxc1$=COPYCHR$(#0)
230 LOCATE xc+1,yc:gxc2$=COPYCHR$(#0)
240 RETURN
250 END
260 SYMBOL 241,255,128,128,128,128,128,128,255
270 SYMBOL 242,255,1,1,1,1,1,1,255
280 SYMBOL 243,127,127,127,127,127,127,127,0
290 SYMBOL 244,254,254,254,254,254,254,254,0
300 LOCATE 1,1:PRINT"         MEGA-NOID Construction Set"
310 LOCATE 1,4:PRINT"            Por Cesar Valencia P."
320 LOCATE 1,18:PRINT"             (C) 1991 - MeGaOcIo"
330 LOCATE 1,6:PRINT"            Dedicado a PILAR..."
340 WHILE INKEY$<>"":WEND:CALL &BB18
350 FOR sp=1 TO 25:CALL &BC4D:NEXT:MODE 1
360 RETURN
370 dir=30000:FOR gpy=1 TO 11
380 FOR gpx=1 TO 31
390 LOCATE gpx+4,gpy+9
400 cegp$=COPYCHR$(#0)
410 POKE dir,ASC(cegp$)
420 dir=dir+1
430 NEXT
440 NEXT
450 WINDOW #1,5,35,10,20:PAPER #1,1:CLS #1
460 PAPER 1:PEN 0:LOCATE 16,11:PRINT"- AYUDA -"
470 LOCATE 7,13:PRINT "Cursores = Mueven ladrillo.":LOCATE 7,19:PRINT "S = Graba pantalla":LOCATE 7,17:PRINT "H = Ayuda ; 'COPY' = Borra":LOCATE 7,15:PRINT "'SPACE' = Ladrillo"
480 WHILE INKEY$<>"":WEND:CALL &BB18
490 PEN 1:PAPER 0
500 dir=30000:FOR gpy=1 TO 11
510 FOR gpx=1 TO 31
520 LOCATE gpx+4,gpy+9
530 cegp$=CHR$(PEEK(dir)):PRINT cegp$
540 dir=dir+1
550 NEXT
560 NEXT
570 RETURN
580 LOCATE 1,24:INPUT "Nombre Pantalla:",np$
590 IF LEN(np$)>8 THEN GOTO 580
600 OPENOUT np$+".MNP"
610 FOR sy=1 TO 21
620 FOR sx=1 TO 40
630 LOCATE sx,sy
640 sg$=COPYCHR$(#0)
650 WRITE #9,ASC(sg$)
660 NEXT
670 NEXT
680 CLOSEOUT
690 LOCATE 1,24:PRINT "Fin de la grabacion...":CALL &BB18:LOCATE 1,24:PRINT STRING$(30," ")
700 RETURN
```

SUPER-SYMON

Super-Symon es la versión computerizada del conocido y adictivo juego electrónico. Debemos repetir las secuencias que nos proponga el ordenador, hasta llegar a ganarle repitiéndolas todas.
Existen tres niveles de dificultad, cada uno con una mayor cantidad de repeticiones. Debemos usar las teclas del 1 al 4 para repetir las secuencias en cuestión. Ahora, teclead raudos el listado para poner a prueba vuestra memoria y velocidad.

```
10 '          SUPER-SYMON
20 '              Por
30 '       CESAR VALENCIA P.
40 '           Dedicado a
50 '             PILAR
60 '
70 '
80 '      (C) 1991 MEGAOCIO
90 '
100 DEFINT A-Z
110 SCREEN 1
120 KEY OFF
130 RANDOMIZE TIMER
140 CLS
150 SS=100
160 DIM MS(50),MJ(50)
170 LOCATE 1,1:PRINT"                      SUPE
R-SYMON"
180 LOCATE 4,1:PRINT"                  Por Cesar
 Valencia P."
190 LOCATE 6,1:PRINT"                   Dedicado
 a Pilar..."
200 LOCATE 18,1:PRINT"                    (C) 199
1 MeGaOcIo"
210 LOCATE 10,1:PRINT"                     a)
NIVEL 1"
220 LOCATE 12,1:PRINT"                     b)
NIVEL 2"
230 LOCATE 14,1:PRINT"                     c)
NIVEL 3"
240 A$=INKEY$
250 IF A$="a" OR A$="A" THEN TOPE=15:GOT
O 290
260 IF A$="b" OR A$="B" THEN TOPE=30:GOT
O 290
270 IF A$="c" OR A$="C" THEN TOPE=49:GOT
O 290
280 GOTO 240
290 CLS
300 LOCATE 1,1:PRINT"                     SUPE
R-SYMON"
310 C1=1:C2=2
320 FOR ET=C1 TO C2
330 MS(ET)=INT(RND*4)+1
340 NEXT
350 C1=C2:C2=C2+1
360 '*** Emite Secuencia
370 FOR U=1 TO C2-1
380 IF MS(U)=1 THEN LINE(20,20)-(60,120)
,1,BF:SOUND 100,5:FOR R=1 TO 1500-TOPE*3
:NEXT:GOSUB 640:SS=100
390 IF MS(U)=2 THEN LINE(80,20)-(120,120
),2,BF:SOUND 150,5:FOR R=1 TO 1500-TOPE*
3:NEXT:GOSUB 640:SS=150
400 IF MS(U)=3 THEN LINE(140,20)-(180,12
0),3,BF:SOUND 200,5:FOR R=1 TO 1500-TOPE
*3:NEXT:GOSUB 640:SS=200
410 IF MS(U)=4 THEN LINE(200,20)-(240,12
0),3,B:SOUND 250,5:FOR R=1 TO 1500-TOPE*
3:NEXT:GOSUB 640:SS=250
420 NEXT
430 GOSUB 640
440 '*** Repites secuencia
450 CS=1
460 Z$=INKEY$
470 'IF Z$=RIGHT$(STR$(MS(CS)),LEN(STR$(
MS(CS))-1)) THEN CONTA=0:GOTO 1300
480 IF Z$=RIGHT$(STR$(MS(CS)),1) THEN CO
NTA=0:GOTO 530
490 IF Z$<>RIGHT$(STR$(MS(CS)),1) AND Z$
<>"" THEN CONTA=0:GOTO 660
500 CONTA=CONTA+1
510 IF CONTA>250-TOPE*3 THEN CONTA=0:GOT
O 660
520 GOTO 460
530 GOSUB 580
540 CS=CS+1
550 IF CS=TOPE THEN CLS:FOR T=1 TO 10:LO
CATE 10,13:PRINT"FELICIDADES!":LOCATE 13
,15:PRINT"SCORE:";SCORE:SOUND 201,2:FOR
R=1 TO 300:NEXT:CLS:FOR R=1 TO 300:NEXT:
NEXT:CLS:RUN
560 IF MS(CS)=0 THEN FOR R=1 TO 2000:NEX
T:GOTO 320
570 SCORE=SCORE+CS*2:GOTO 460
580 IF MS(CS)=1 THEN LINE(20,20)-(60,120
),1,BF:SOUND 100,5:FOR R=1 TO 1500-TOPE*
3:NEXT:GOSUB 640
590 IF MS(CS)=2 THEN LINE(80,20)-(120,12
0),2,BF:SOUND 150,5:FOR R=1 TO 1500-TOPE
*3:NEXT:GOSUB 640
600 IF MS(CS)=3 THEN LINE(140,20)-(180,1
20),3,BF:SOUND 200,5:FOR R=1 TO 1500-TOP
E*3:NEXT:GOSUB 640
610 IF MS(CS)=4 THEN LINE(200,20)-(240,1
20),3,B:SOUND 250,5:FOR R=1 TO 1500-TOPE
*3:NEXT:GOSUB 640
620 RETURN
630 GOTO 650
640 LINE (20,20)-(280,120),0,BF:RETURN
650 '
660 FOR SE=400 TO 40 STEP-10:SOUND SE,1:
NEXT
670 CLS:FOR T=1 TO 10:LOCATE 10,14:PRINT
"Lo siento..!":LOCATE 13,15:PRINT"SCORE:
";SCORE:SOUND 201,2:FOR R=1 TO 300:NEXT:
CLS:FOR R=1 TO 300:NEXT:NEXT:CLS:RUN
```

THRON

Seguramente muchos os estaréis imaginando de qué va este juego y seguramente habréis adivinado. Se trata de manejar un punto en la pantalla que va dejando una estela. La misión es evitar volver a chocar contra la estela propia o contra la del contrario y por supuesto, si ello es posible, hacer lo posible por que el contrario choque contra ésta.

Para jugar, utiliza la siguiente combinación de teclas:

JUGADOR 1
Q: ARRIBA
A: ABAJO
O: IZQUIERDA
P: DERECHA

JUGADOR 2
Las flechas del cursor según cada una de sus direcciones.

```
10 '         THRON!
20 '          Por
30 '    CESAR VALENCIA P.
40 ' (C) 1990 - MeGaOcIo
50 '
60 GOSUB 80
70 GOTO 110
80 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,6:INK 3,2:INK
4,1:INK 5,24:INK 6,20:INK 7,8:INK 8,13:I
NK 9,9:INK 10,15:INK 11,16:INK 12,18:INK
 13,7:INK 14,14:INK 15,3
90 BORDER 0
100 RETURN
110 DEFINT a-z
120 MODE 0
130 GOSUB 1030
140 DEG
150 sc1=0:sc2=0
160 v1=3:v2=3
170 j=2
180 x1=54:y1=50:x2=540:y2=330
190 iy1=2:ix1=0:iy2=-2:ix2=0
200 FOR ca0=0 TO 15
210 INK ca0.0
220 NEXT
230 FOR dc=0 TO 640 STEP 48
240 MOVE dc.0:DRAWR 0,360.4
250 NEXT
260 FOR dc2=0 TO 360 STEP 45
270 MOVE 0,dc2:DRAWR 640.0.4
280 NEXT
290 FOR ie=1 TO 100
300 xe=INT(RND*640)+1
310 ye=INT(RND*360)+1
320 PLOT xe,ye.1
330 NEXT
340 GOSUB 550
350 GOSUB 80
360 PLOT x1.y1.2
370 IF INKEY(67)=0 THEN iy1=2:ix1=0
380 IF INKEY(69)=0 THEN iy1=-2:ix1=0
390 IF INKEY(27)=0 THEN ix1=4:iy1=0
400 IF INKEY(34)=0 THEN ix1=-4:iy1=0
410 IF TEST(x1+ix1,y1+iy1)=2 OR TEST(x1+
ix1.y1+iy1)=5 THEN GOTO 670
420 x1=x1+ix1:y1=y1+iy1
```



```
430 IF x1<2 OR x1>638 OR y1>358 OR y1<2
THEN GOTO 670
440 IF j=2 THEN GOSUB 460
450 GOTO 360
460 PLOT x2,y2,5
470 IF INKEY(0)=0 THEN iy2=2:ix2=0
480 IF INKEY(2)=0 THEN iy2=-2:ix2=0
490 IF INKEY(1)=0 THEN ix2=4:iy2=0
500 IF INKEY(8)=0 THEN ix2=-4:iy2=0
510 IF TEST(x2+ix2,y2+iy2)=2 OR TEST(x2+
ix2,y2+iy2)=5 THEN GOTO 850
520 x2=x2+ix2:y2=y2+iy2
530 IF x2<2 OR x2>638 OR y2>358 OR y2<2
THEN GOTO 850
540 RETURN
550 LOCATE 1,1:PEN 2
560 PRINT"1UP "
570 LOCATE 10,1:PEN 5
580 PRINT"2UP "
590 FOR iv1=1 TO v1
600 LOCATE iv1+4,1:PEN 14:PRINT CHR$(246
);" "
610 NEXT
620 FOR iv2=1 TO v2
630 LOCATE iv2+14,1:PEN 12:PRINT CHR$(24
6);" "
640 NEXT
650 PEN 6:LOCATE 1,2:PRINT STRING$(20,CH
R$(154))
660 RETURN
670 TAG
680 xe1=x1:ye1=y1
690 gr1=0
700 ti1=1
710 inc1=1
720 MOVE inc1*SIN(gr1)+xe1,inc1*COS(gr1)
+ye1,ti1
730 PRINT CHR$(143);
740 gr1=gr1+16
750 ti1=ti1+1
760 IF ti1=16 THEN ti1=1
770 IF gr1>359 THEN gr1=0
780 inc1=inc1+1
790 IF inc1>60 THEN SOUND 2,160,50,15,,,
20:GOTO 820
800 SOUND 1,INT(RND*500)+300,2,14,,,INT(
RND*20)+1
810 GOTO 720
820 v1=v1-1
830 IF v1=0 THEN TAGOFF:LOCATE 6,11:PEN
 14:PRINT"GAME OVER":LOCATE 6,13:PEN 5:PR
INT"2UP WINS!":WHILE INKEY$<>"":WEND:CAL
L &BB18:RUN
840 TAGOFF:MODE 0:GOTO 180
850 TAG
860 xe2=x2:ye2=y2
870 gr2=0
880 ti2=1
890 inc2=1
900 MOVE inc2*SIN(gr2)+xe2,inc2*COS(gr2)
+ye2,ti2
910 PRINT CHR$(143);
920 gr2=gr2+16
930 ti2=ti2+1
940 IF ti2=16 THEN ti2=1
950 IF gr2>359 THEN gr2=0
960 inc2=inc2+1
970 IF inc2>60 THEN SOUND 2,160,50,15,,,
20:GOTO 1000
980 SOUND 1,INT(RND*500)+300,2,14,,,INT(
RND*20)+1
990 GOTO 900
1000 v2=v2-1
1010 IF v2=0 THEN TAGOFF:LOCATE 6,11:PEN
 14:PRINT"GAME OVER":LOCATE 6,13:PEN 5:P
RINT"1UP WINS!":WHILE INKEY$<>"":WEND:CA
LL &BB18:RUN
1020 TAGOFF:MODE 0:GOTO 180
1030 LOCATE 1,1
1040 PEN 2:PRINT "       THRON!"
1050 LOCATE 1,5
1060 PEN 2:PRINT"        Por"
1070 LOCATE 1,8
1080 PEN 14:PRINT" Cesar Valencia P.
1090 LOCATE 1,11
1100 PEN 10:PRINT"   Dedicado a...
1110 LOCATE 1,14
1120 PEN 12:PRINT"       PILAR"
1130 LOCATE 1,23
1140 PEN 5:PRINT"  PULSA UNA TECLA"
1150 LOCATE 1,18
1160 PEN 6:PRINT"(C) 1990 - MeGaOclo"
1170 WHILE INKEY$<>"":WEND:
1180 CALL &BB18
1190 FOR sp=1 TO 24
1200 CALL &BC4D
1210 NEXT
1220 MODE 0
1230 RETURN
```

MAGIA

¿Te gustaría adentrarte en un mundo de magos y hechiceros?, con el listado que a continuación os ofrecemos lo tenéis bien fácil, controlaréis magos, reyes y hasta el clásico bufón de la corte. Tu misión es acabar con el rey enemigo y apoderarte del castillo, ¿como hacerlo?, eso es lo que tendrás que averiguar.

El sistema de movimiento es fácil, primero debes indicar que personaje vas a mover y después debes indicar la acción que vas a desarrollar (Ejemplo: KW. mover el rey al oeste). El vocabulario admitido es:

K: REY
J: BUFON
W: MAGO
E: ESTE
W: OESTE
N: NORTE
S: SUR
P: COGER

El programa se divide en dos listados. Primero deberemos teclear el listado 1 y grabarlo en una cinta o disco virgen con SAVE"MAGIA". Después deberemos teclear el listado 2 y grabarlo a continuación del primero con SAVE"MAG00". Para hacer funcionar el juego teclear LOAD"" (ENTER) y seguir las instrucciones en pantalla.

LISTADO 1

```
   1 BORDER 7: PAPER 7: INK 0: CLS : PRI
NT AT 0,0;"PARE LA CINTA Y PULSE UNA TEC
LA": PAUSE 0: CLS
   5 GO SUB 1000
  20 BORDER 0: PAPER 0: INK 6: CLS
 800 PRINT INK 7; PAPER 2; FLASH 1;AT 1,
8;"PULSE PLAY"
 810 LOAD ""
1000 RESTORE 1000: FOR z=0 TO 7: READ a:
 POKE USR "a"+z,a: NEXT z: DATA 16,56,12
4,254,16,16,16,0
1010 RESTORE 1010: FOR f=1 TO 6: FOR g=0
 TO 7: READ a: POKE USR CHR$ (144+f)+g,a
: NEXT g: NEXT f
1015 DATA 0,51,51,63,22,22,30,31,0,0,0,0
,0,102,102,255,0,204,204,252,104,104,120
,248
1020 DATA 219,219,255,223,255,223,255,22
3,153,255,255,231,195,195,195,195
1021 DATA 219,219,255,251,255,251,255,25
1
1030 RESTORE 1035: FOR z=0 TO 7: READ a:
 POKE USR "h"+z,a: NEXT z: FOR z=0 TO 7:
 READ a: POKE USR "i"+z,a: NEXT z: FOR z
=0 TO 7: READ a: POKE USR "j"+z,a: NEXT
z
1035 DATA 0,16,16,186,238,214,170,254,0,
0,16,24,28,62,127,255,32,16,24,153,219,1
26,60,60
1040 FOR z=0 TO 7: READ a: POKE USR "k"+
z,a: NEXT z: DATA 0,0,0,112,248,248,248,
112
1100 RETURN
```



LISTADO 2

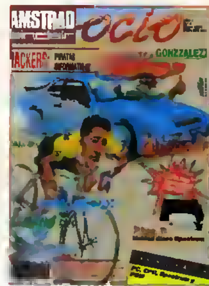
```
  1 POKE 23609,30: RESTORE 1: FOR z=0 T
O 7: READ a: POKE USR "1"+z,a: NEXT z: D
ATA 15,17,33,66,100,248,192,0
  5 READ dag,dag1,inv,inv1: DATA 0,0,0,
0
 10 INK 1: CLS
 15 BRIGHT 1: PRINT AT 5,19; INK 2;"A";
AT 16,13; INK 7;"A"
 20 PRINT AT 17,0;"████████████████████
██████████": FOR n=2 TO 16: PRINT AT 2
,14;"█": NEXT n: PRINT AT 2,14;"█████";A
T 1,14;"█   █";AT 0,14;"█   █"
 22 BRIGHT 0: INK 6: PRINT AT 0,15;"DCD
";AT 1,15;"EFG"
 25 FOR n=1 TO 45: PRINT AT INT (RND*16
)+1,INT (RND*10)+1; INK 4;"A": NEXT n: F
OR n=1 TO 45: PRINT AT INT (RND*16)+1,IN
T (RND*10)+20; INK 4;"A": NEXT n
 30 PRINT AT 7,15; INK 2;"===";AT 14,15
;"==="
 35 GO SUB 800
 40 BRIGHT 0
100 LET a=13: LET b=5: LET c=8: LET d=5
: LET e=3: LET f=5: LET a1=5: LET b1=25:
 LET c1=10: LET d1=25: LET e1=15: LET f1
=25
105 LET p=1
110 PRINT AT 7,15; INK 2;"===";AT 14,15
; INK 2;"==="
111 INK 6: PRINT AT a,b;"H";AT c,d;"I"
112 IF inv=0 THEN PRINT AT e,f;"J"
114 IF inv=1 THEN PRINT AT e,f; BRIGHT
1; INK 0;"█"
115 IF b=30 THEN PRINT AT 19,0;"JUEGO 1
 CONQUISTA EL CASTILLO!": BEEP 1,30: GO
SUB 2000: GO TO 3000
120 BRIGHT 1: INK 5: PRINT AT a1,b1;"H"
;AT c1,d1;"I"
124 IF inv1=0 THEN PRINT AT e1,f1;"J"
128 IF inv1=1 THEN PRINT AT e1,f1; INK
0; BRIGHT 1;"█"
129 IF b1=1 THEN PRINT AT 19,0;"JUEGO 2
 CONQUISTA EL CASTILLO!": BEEP 1,30: GO
SUB 2000: GO TO 3000
130 BRIGHT 0: PRINT INK p+5;AT 18,0;"JU
EGO ";p;" PARA MUEVE."' INK 4;"cual es s
u movimiento?"
140 INPUT "Movimiento?";m$
150 IF LEN m$=1 THEN GO TO 195
170 LET u=0: LET v=0: IF m$(2)="n" THEN
 LET u=-1
171 IF m$(2)="s" THEN LET u=1
172 IF m$(2)="e" THEN LET v=1
174 IF m$(2)="w" THEN LET v=-1
180 IF m$(1)="k" THEN GO TO 200
185 IF m$(1)="w" THEN GO TO 300
190 IF m$(1)="j" THEN GO TO 400
195 IF m$(1)="p" THEN GO TO 900
196 IF m$(1)="s" THEN GO TO 1000
198 GO TO 130
200 IF p=1 AND ATTR (a,b)<>6 THEN PRINT
 AT a,b; INK 0;"█": PRINT AT 19,0;"SU RE
Y ESTA CONGELADO!!": BEEP 1,-21: PRINT A
T 19,0;"                              "
: GO TO 130
210 IF p=2 AND ATTR (a1,b1)<>69 THEN PR
INT AT a1,b1; INK 0;"█": PRINT AT 19,0;"
SU REY ESTA CONGELADO !!": BEEP 1,-22: P
RINT AT 19,0;"
         ": GO TO 130
217 INK 7: IF P=2 THEN GO TO 230
220 IF ATTR (a+u,b+v)<>1 AND ATTR (a+u,
b+v)<>2 AND ATTR (a+u,b+v)<>7 AND ATTR (
a+u,b+v)<>0 THEN GO TO 600
225 GO TO 250
230 IF ATTR (a1+u,b1+v)<>1 AND ATTR (a1
+u,b1+v)<>2 AND ATTR (a1+u,b1+v)<>7 AND
ATTR (a1+u,b1+v)<>0 THEN GO TO 600
250 IF p=1 THEN PRINT AT a,b;" ": LET a
=a+u: LET b=b+v: LET p=2: GO TO 110
260 PRINT AT a1,b1;" ": LET a1=a1+u: LE
T b1=b1+v: LET p=1: GO TO 110
300 IF p=1 AND ATTR (c,d)<>6 THEN PRINT
 AT c,d; INK 0;"█": PRINT AT 19,0;"SU MA
GO ESTA CONGELADO!!": BEEP 1,-20: PRINT
AT 19,0;"                              ":
 GO TO 130
305 IF p=2 AND ATTR (c1,d1)<>69 THEN PR
INT AT c1,d1; INK 0;"█": PRINT AT 19,0;"
SU MAGO ESTA GONGELADO!!": BEEP 1,-10: P
RINT AT 19,0;"
  ": GO TO 130
308 INK 7: IF p=2 THEN GO TO 330
310 IF ATTR (c+u,d+v)<>1 AND ATTR (c+u,
d+v)<>2 AND ATTR (c+u,d+v)<>7 AND ATTR (
c+u,d+v)<>0 THEN GO TO 600
320 IF LEN m$=3 THEN GO TO 500
325 GO TO 350
330 IF ATTR (c1+u,d1+v)<>1 AND ATTR (c1
+u,d1+v)<>2 AND ATTR (c1+u,d1+v)<>7 AND
ATTR (c1+u,d1+v)<>0 THEN GO TO 600
340 IF LEN m$=3 THEN GO TO 500
350 IF p=1 THEN PRINT AT c,d;" ": LET c
=c+u: LET d=d+v: LET p=2: GO TO 110
360 PRINT AT c1,d1;" ": LET c1=c1+u: LE
T d1=d1+v: IF LEN m$=2 THEN LET p=1: GO
TO 110
370 IF LEN m$=3 THEN GO TO 500
400 IF p=1 AND ATTR (e,f)<>6 AND ATTR (
e,f)<>64 THEN PRINT AT e,f; INK 0;"█": P
RINT AT 19,0;"SU BUFON ESTA CONGELADO!!"
: BEEP 1,-12: PRINT AT 19,0;"
                   ": GO TO 130
405 IF p=2 AND ATTR (e1,f1)<>69 AND ATT
R (e1,f1)<>64 THEN PRINT AT e1,f1; INK 0
;"█": PRINT AT 19,0;"SU BUFON ESTA CONGE
LADO!!": BEEP 1,-14: PRINT AT 19,0;"
                          ": GO TO 130
408 INK 7: IF p=2 THEN GO TO 430
410 IF ATTR (e+u,f+v)<>1 AND ATTR (e+u,
f+v)<>2 AND ATTR (e+u,f+v)<>7 AND ATTR (
e+u,f+v)<>0 THEN GO TO 600
415 IF LEN m$=2 THEN GO TO 450
420 IF m$(3)="i" THEN LET inv=1
425 IF m$(3)="o" THEN LET inv=0
426 GO TO 450
430 IF ATTR (e1+u,f1+v)<>1 AND ATTR (e1
+u,f1+v)<>2 AND ATTR (e1+u,f1+v)<>7 AND
ATTR (e1+u,f1+v)<>0 THEN GO TO 600
440 IF LEN m$=2 THEN GO TO 450
445 IF m$(3)="i" THEN LET inv1=1
448 IF m$(3)="o" THEN LET inv1=0
450 IF p=1 THEN PRINT AT e,f;" ": LET e
=e+u: LET f=f+v: LET p=2: GO TO 110
460 PRINT AT e1,f1;" ": LET e1=e1+u: LE
T f1=f1+v: LET p=1: GO TO 110
500 IF p=2 THEN LET p=1: GO TO 550
510 LET p=2: IF v<>0 THEN GO TO 530
515 IF u=-1 THEN FOR n=c-1 TO 0 STEP -1
: PRINT AT n,d;"K": BEEP .01,10: PRINT A
T n,d; INK 0;"█": NEXT n
520 IF u=1 THEN FOR n=c+1 TO 16: PRINT
AT n,d;"K": BEEP .01,10: PRINT AT n,d; I
NK 0;"█": NEXT n
530 IF v=-1 THEN FOR n=d-1 TO 0 STEP -1
: PRINT AT c,n; INK 0;"█": NEXT n
540 IF v=1 THEN FOR n=d+1 TO 30: PRINT
AT c,n;"K": BEEP .01,10: PRINT AT c,n; I
NK 0;"█": NEXT n
545 GO SUB 700: GO TO 130
550 INK 6: IF v<>0 THEN GO TO 580
555 IF u=-1 THEN FOR n=c1-1 TO 0 STEP -
1: PRINT AT n,d1;"K": BEEP .01,10: PRINT
 AT n,d1; INK 0;"█": NEXT n
560 IF u=1 THEN FOR n=c1+1 TO 16: PRINT
 AT n,d1;"K": BEEP .01,10: PRINT AT n,d1
; INK 0;"█": NEXT n
580 IF v=-1 THEN FOR n=d1-1 TO 0 STEP -
1: PRINT AT c1,n;"K": BEEP .01,10: PRINT
 AT c1,n; INK 0;"█": NEXT n
585 IF v=1 THEN FOR n=d1+1 TO 30: PRINT
 AT c1,n;"K": BEEP .01,10: PRINT AT c1,n
; INK 0;"█": NEXT n
599 GO SUB 700: GO TO 130
600 IF p=1 THEN LET y=7: LET z=2: GO TO
 610
605 LET y=2: LET z=7
610 PRINT AT 20,0; INK y; PAPER z;"Pued
es ir por ese camino!": BEEP 1,0: PRINT
AT 20,0;"
 ": GO TO 140
700 BRIGHT 1: FOR n=3 TO 16: PRINT AT n
,16; INK 1;"█": NEXT n: PRINT AT 0,14; I
NK 1;"█   █";AT 1,14;"█   █";AT 2,14;"██
███": BRIGHT 0: PRINT AT 0,15; INK 6;"DC
D";AT 1,15; INK 6;"EFG"
705 PRINT AT 7,15; INK 2;"===";AT 14,15
;"===": RETURN
800 INK 0: BRIGHT 1: PRINT AT 0,0;"████
██████████";AT 0,19;"█████████████"
810 FOR n=1 TO 16: PRINT AT n,0;"█";AT
n,31;"█": NEXT n: RETURN
900 IF p=2 THEN GO TO 950
910 IF ATTR (e,f+1)<>66 THEN PRINT AT 1
9,0;"Tienes que buscar el machete rojo e
n la izquierda!": BEEP 2,-20: PRINT AT 1
9,0;"
                        ": GO TO 130
920 PRINT AT e,f+1; INK 0; BRIGHT 0;"█"
: PRINT AT 19,0; INK 2;"Ahora tiene el m
achete rojo!": LET dag=1: BEEP 1,25: PRI
NT AT 19,0;"
 ": GO TO 130
950 IF ATTR (e1,f1-1)<>71 THEN PRINT AT
 19,0; INK 6;"Tienes que buscar el mache
te blanco en la derecha!": BEEP 2,-20: P
RINT AT 19,0;"
                           ": GO TO 13
0
960 PRINT AT e1,f1-1; INK 0; BRIGHT 0;"
█": PRINT AT 19,0; INK 7;"Ahora tienes e
l machete blanco!": LET dag1=1: BEEP 1,2
5: PRINT AT 19,0;"
        ": GO TO 130
1000 IF p=2 THEN GO TO 1500
1002 IF dag=0 THEN GO TO 1600
1005 IF (e=a1+1 AND f=b1) OR (e=a1-1 AND
 f=b1) OR (e=a1 AND f=b1+1) OR (e=a1 AND
 f=b1-1) THEN LET b=30: GO TO 115
1010 GO TO 1700
1500 IF dag1=0 THEN GO TO 1600
1510 IF (e1=a+1 AND f1=b) OR (e1=a-1 AND
 f1=b) OR (e1=a AND f1=b+1) OR (e1=a AND
 f1=b=1) THEN LET b1=1: GO TO 129
1520 GO TO 1700
1600 PRINT AT 19,0;"No tienes el machete
!": BEEP 1.6,-20: PRINT AT 19,0;"
                         ": GO TO 130
1700 PRINT AT 19,0;"El rey no esta cerca
 tuyo!!": BEEP 1.6,-30: PRINT AT 19,0;"
                         ": GO TO 130
2000 FOR g=1 TO 3: FOR n=2 TO 6: PRINT O
VER 1; INK n;AT 0,15;"███";AT 1,15;"███"
: BEEP .3,30: NEXT n: NEXT g: PRINT AT 0
,15; INK 6;"DCD";AT 1,15;"EFG": RETURN
3000 INPUT "Otra batalla?(s/n)";k$: IF k
$="s" THEN CLS : RUN
3010 PRINT #1;"        HASTA    OTRA!!"
: BEEP 1,20: STOP
```

NO TE PIERDAS NI UN EJEMPLAR DE TU REVISTA

EJEMPLARES ATRASADOS



SINCLAIR OCIO.
Nº 2 ABRIL 89. 295 PTS. Todo sobre ROGER RABBIT. Juego y película. Taller MARCDFONO. Pon alas a tu imaginación. Animación por ordenador. Pokes, Trucos y Cargadores. JUEGDS: Mata Hari, Munsters, SDI.



SINCLAIR OCIO.
Nº 3 MAYO 89. 295 PTS. HACKERS: Piratas informáticos. Dormilón : GDNZZALEZZ. TALLER. La carrera de TURBD CUP. Pedalea con: PERICO DELGADO. ANIMATOR CPC. Plus D. Unidad disco Spectrum.



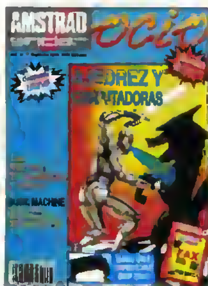
SINCLAIR OCIO.
Nº 4 JUNIO 89. 295 PTS. Prepárate: FUTURAS DIVERSIDNES. Discover para CPC. Spectrum: Imprimir gráficos desde CM. RAMDOS. RENEGADE III ¿ Batalla final ?. GANA UNA IMPRESDRA DMP 2000.



SINCLAIR OCIO.
Nº 5 JULIO 89. 295 PTS. HAZ DEPORTE. GANA UNA IMPRESORA DMP 2000. ESTE VERAND CON:Alternative W. Games Exploding Fish. Speedball Videolimpic. Final Assaul, Supertest, Emilio Butragueño.



SINCLAIR OCIO.
Nº 6 AGOSTO 89. 295 PTS. TDDOS LDS JDYSTICKS. ESPECIAL LISTADDS. CPC, Spectrum, PCW. MUSIC MACHINE. Música en CPC. TALLER DE HARDWARE. Triproyecto Estival. JUEGDS: Stormlord, Teenage.



SINCLAIR OCIO.
Nº 7 SEPT. 89. 295 PTS. CONCURSD Y ANIVERSARIO DINAMIC. T X T : CPC. SOPA DE LETRAS. Juegos: RED HAT, EL CORSARID y muchos más. MUSIC MACHINE. Trucos, Pokes y Cargadores para PC.



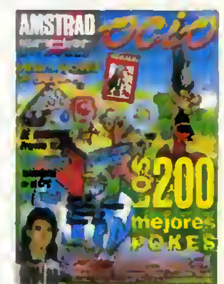
SINCLAIR OCIO.
Nº 8 OCTUB. 89. 295 PTS. BATMAN en tu ordenador. EL MUNDO DE LAS AVENTURAS CDNVERSACIONALES. Taller de Hardware: TESTERONE. GUNSTICK: ¿Como funciona ?. JUEGDS: Krom el Guerrero.



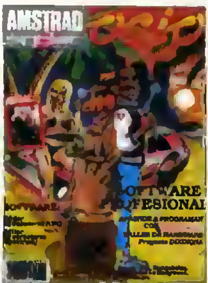
SINCLAIR OCIO.
Nº 9 NOVI. 89. 295 PTS. MDT Nuevas técnicas de programación. TALLER DE HARDWARE. Proyecto Refire. TEST IMPRESORAS: DMP 3000. TRUCOS, PDKES Y CARGADORES para PC, PCW, CPC y Spectrum.



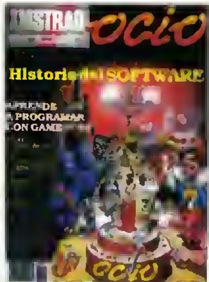
SINCLAIR OCIO.
Nº 10 OICI. 89. 295 PTS. ¡ Vive el Comic !. Los mejores juegos: Tintin en la Luna, Jabato, Capitán América, Spiderman, Capitán Trueno y Tom y Jerry. APRENDE A PRDGRAMAR CON OPERA SOFT.



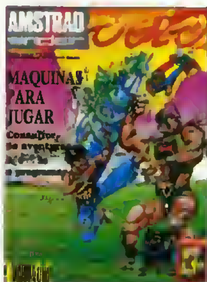
SINCLAIR OCIO.
Nº 11 ENERO 90. 295 PTS. APRENDE A PROGRAMAR CON DPERA SOFT. TALLER DE HARDWARE: Proyecto TELBA. STDP PRESS Autoedición en el CPC. SOFTWARE: Rutina Fill. (Spectrum).



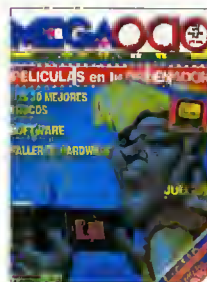
SINCLAIR OCIO.
Nº 12 FEBR. 90. 295 PTS. SOFTWARE PROFESIDNAL. APRENDE A PRDGRAMAR CON OPERA SOFT. TALLER DE HARDAWRE. Proyecto DIXIXDNA. Editor de cabeceras (CPC). Editor de caracteres



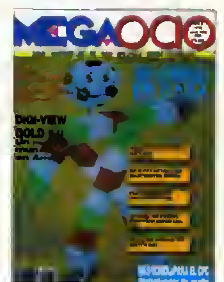
SINCLAIR OCIO.
Nº 13 MAR. 90. 295 PTS. Historia del SDFTWARE. APRENDE A PRDGRAMAR CDN GAME SOFT. TALLER DE HARDWARE. Proyecto DIXIXONA. TRUCDS, PDKES Y CARGADORES. Para Spectrum, CPC, PC Y PCW.



SINCLAIR OCIO.
Nº 14 ABRIL 90. 295 PTS. MAQUINAS PARA JUGAR: Consultor de aventuras, Aprende a programar con DPERA SDFT. ENTREVISTA TELETXIP. TALLER DE HARDWARE. Proyecto "Luisa Lane ". TRUCDS.



MEGAOCIO .
Nº 15 MAYO 90. 375 PTS. PELICULAS en tu ORDENADOR. LDS 30 MEJORES TRUCDS. Acaba tus juegos. SOFTWARE. Contabilidad (CPC). TALLER DE HARDWARE. Proyectos INTERRUPTUS.



MEGAOCIO.
Nº 16 JUNIO 90. 375 PTS. GUIA DEL JUGADOR. Dragon's Breath y Pipemania. JUEGA LOS MUNDIALES EN CASA. Comentamos los mejores juegos. DIGI - VIEW GDLD 4.0. Un nuevo mundo en Amiga.

NO TE PIERDAS NI UN EJEMPLAR DE TU REVISTA

EJEMPLARES ATRASADOS



MEGAOCIO.
Nº 17 JUL-AG 90. 500 PTS.
ELVIRA. ¡ ADIOS MUNDIAL!. EXTRA EXTRA. Gráficos para MICRDDESIGN DEVPAC SPECTRUM. Ensamblador desensamblador. AMIGA ACTION REPLAY.



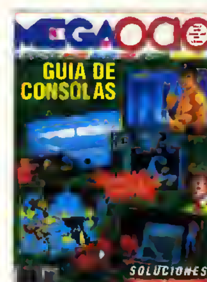
MEGAOCIO.
Nº 18 SEP. 90. 400 PTS.
SDFTWARE EDUCATIVO. Aprende inglés. LDS NUEVOS AMSTRAD CPC PLUS. LA GUIA DEL JUGADDR. Maniac Mansion. TRUCOS, POKES Y CARGADDRES. JUEGOS: Colosus Chess X.



MEGAOCIO.
Nº 19 OCTU. 90. 400 PTS.
ENTREVISTA: Mike McKnight. (Teclista de MADONNA). NOTICIAS: DICK TRACY. Guía del Jugador. COLORADO INDIANA JONES (2ª Parte). TRUCOS, POKES...



MEGAOCIO.
Nº 20 NOV. 90. 400 PTS.
Animación con DISNEY. Novedades: TOMAHAWK. Análisis: GAME BOPY Juegos y trucos para tu CONSOLA. DICK TRACY: EL JUEGD. Guía del Jugador. NORTE Y SUR.



MEGAOCIO.
Nº 21 DICI. 90. 400 PTS.
Especial Navidad. Guía de consolas. Soluciones: Khalaan, Corporation.
JUEGDS: Spiderman, Caveman, Indianapolis.
TRUCOS CPC. Listados. Correo.



MEGAOCIO.
Nº 22 ENERO 91. 400 PTS.
RDGUE TRODPER, el gigante azul. Programas de música. Trucos, pokes y cargadores.

¿Qué no pudiste comprar aquel ejemplar en el que se comentaba tu juego favorito, aquel cursillo tan interesante de programación o los siempre útiles Talleres de Hardware?
¡ APROVECHA AHORA ESTA OPORTUNIDAD!

CUPON DE PEDIDO

SI, RUEGO ME ENVIEN LOS SIGUIENTES EJEMPLARES ATRASADOS AL PRECIO DE PORTADA(GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS):

EJEMPLAR Nº: ____________________

Nombre: ____________________

Dirección: ____________________

Localidad: ____________________

Provincia: ____________________

FORMA DE PAGO:

☐ CONTRA REEMBOLSO

☐ TALON A NOMBRE DE BMF GRUPO DE COMUNICACION, S.A.

COMPLETA TU COLECCION

Correo



CPC

Los nuevos Amstrad

Poseo un Amstrad CPC 6128 y quiero hacerles unas preguntas:
***1.**- ¿Cuánta diferencia de precio existe entre el CPC 6128 y el 6128 PLUS?*
***2.**- ¿Porqué en mi ordenador el juego Black Tiger tiene como único color el verde?*
***3.**- En el juego IMPOSSAMOLE, cuando voy a cargar la 5. y última fase del juego, en la unidad de disco empieza a sonar un ruido muy extraño y por más que espero, ni el ruido cesa ni la fase se carga. ¿A qué puede ser debido?.*

Francisco David González (Valencia)

RESPUESTA

Respondiendo por orden a cada una de tus preguntas:
1.- El Amstrad CPC 6128 ya no se fabrica y tan sólo podrás encontrarlo en algún comercio que aún disponga de alguno en stock. No obstante, si lo que deseas es adquirir alguno de los dos, te remitimos a la revista Megaocio número 18, donde realizamos un pequeño banco de pruebas de esta máquina y donde podrás obtener la información que precisas.
2.- Nos das muy pocos datos como para proceder a darte una buena respuesta, lo único que podemos decirte con la información que nos ofreces es que el juego sea así o dispongas de un monitor en fósforo verde.
3.- Es muy posible que el juego tenga un fallo en el disco, lo mejor que puedes hacer es ponerte en contacto con la tienda donde lo compraste y que te lo cambien o te indiquen el motivo por el cual no carga la última fase.

PC

Tarjetas de sonido

He oído hablar del Sound Blaster para PC, ¿es totalmente compatible con la tarjeta Adlib? ¿Cual es el precio de estas tarjetas de sonido? ¿Cual me recomiendan de las que se encuentran en el mercado? ¿Existe mucho software para el Soundblaster como en juegos y en programas?

Jared Tortosa Valentín (Zaragoza)

RESPUESTA

Sí, todos los programas preparados para la tarjeta Adlib funcionan con la SoundBlaster. El precio de la tarjeta Soundblaster es de 39.900 pesetas. De las tarjetas que se distribuyen en nuestro país te aconsejamos la SoundBlaster por dos razones, es una potente tarjeta y es la única que se distribuye en nuestro país. En la actualidad la mayoría de los juegos vienen preparados para funcionar con alguna de las placas de sonido.



CPC

El misterioso Código Máquina

Soy un usuario de un Amstrad CPC 6128 y leyendo cada mes vuestra revista, veo que en la sección de "CORREO" de la misma, otros usuarios de CPC no hacen más que hablar de "Código Máquina". Mis preguntas son:
***1.**- ¿Qué es el Código Máquina?*
***2.**- ¿Qué utilidad tiene?*
Otra cosa que os quiero preguntar es que en la sección "TRUCOS" del número 21 del mes de Diciembre de 1990, al ejecutar el truco "Cumpleaños feliz", la música se interrumpe 1 ó 2 segundos y continua donde había acabado: ¿Porqué ocurre esto?

Hermanos Sueiro (Pontevedra)

Correo

RESPUESTA

Aunque hemos dado repuesta mil veces a estas dos preguntas, procedemos a satisfacer tu curosidad:
1 y 2. El Código Máquina es el lenguaje con el que trabajan todos los ordenadores y el único que entienden, aunque también es posible que el ordenador trabaje en otros lenguajes como el Basic, el C ó Pascal. La diferencia es que estos tres últimos necesitan de un interprete o compilador para su funcionamiento, que pasan el lenguaje en cuestión a Código Máquina. Como ya habrás podido darte cuenta, este proceso es mucho más lento que si trabajamos directamente en Código Máquina y por esta razón la mayoría de los juegos se realizan en éste último.
Respecto a tu última pregunta, es posible que te hayas equivocado al introducir algún dato, repasa todo el listado y mira con especial atención si has omitido alguna línea.

PC

Diseño de circuitos

Soy un fiel lector de Megaocio y quisiera que me informarais sobre las características que son necesarias en un ordenador para hacer diseños de circuitos impresos (para electrónica). A nivel de PC ususario.

José Antonio Gaspar (Zaragoza)

RESPUESTA

Lo único que necesitas en un ordenador para hacer diseños de circuitos impresos es, que tenga buenos gráficos (sería aconsejable que tuviese color) y que disponga del software necesario para el diseño de circuitos.



CPC

Instrucciones del CPC 6128

Me gustaría que me aclarasen las siguientes dudas: En su número 18 aparecía el listado de un juego llamado URGGG. Pues bien, me hice en la tarea de teclearlo, dura por cierto, y cuando lo hube finalizado. tras ejecutarlo, me encontré un error en la línea 390. Este error se repite además en las líneas 880, 890, 910. Busqué la instrucción COPYCHR$ en los manuales pero ni siquiera se mencionaba. ¿Es tal vez el sostenido que hay al lado del cero?. Les agradecería que publicaran la línea corregida. Mi ordenador es un CPC 464. Estoy pensando en acoplarle una expansión de memoria. Tengo juegos como el CHASE HQ que en un CPC 6128 cargan todas las fases y además hay voces digitalizadas. ¿Cargarían de la misma forma este y otros juegos si le acoplara dicha ampliación?

Javier Consuegra (Barcelona)



RESPUESTA

URGGG esta programado inicialmente en un CPC 6128, ordenador que posee en su BASIC la susodicha orden COPYCHR$. Como solución a su problema publicamos a continuación una rutina en código máquina para poder emular perfectamente y sin perdida de velocidad a esta orden:

```
10 SYMBOL AFTER 256:
MEMORY 39999:
SYMBOL AFTER 240
20 FOR a=40000 TO 40019
30 READ b$: POKE a,
VAL("&"+b$)
40 NEXT a
50 DATA DD, 6E, 02, DD,
66,04,CD,75,BB,CD,60,BB,
DD,6E,00,DD,66,01,77,C9
```

Teclea la rutina haz RUN (Enter) y utiliza la siguiente orden para emular la instrucción COPYCHR$:

```
CALL 40000,x,y,@b%
```

Donde "x" es la coordenada horizontal, "y" la coordenada vertical y @b% la variable en donde se introduce el número del carácter posicionado en las coordenadas anteriores.
La expansión de memoria es muy útil para almacenar datos o pantallas y funciona sólo con los programas que vienen preparados para ellas. Por lo general no encontrarás ningún videojuego que funcione con la expansión de memoria, ya que no es compatible con la del CPC 6128.

Compro, vendo, cambio

ANDALUCIA

Club Digger, vendemos y cambiamos toda clase de juegos y utilidades para PC 5 1/4. Sólo originales. Mandar lista a: Jose Ramón de la Torre. Alcázar de Toledo, 11 23006 Jaén.

Desearía contactar con usuarios del PCW 8256 para intercambiar programas e ideas. Escribid a: Victor Espinosa Lopez, San José, D-2.1 Fines. Almería, enviad con datos personales una lista con nombre de los listados.

Vendo o cambio el Transbot de Sega. También compro el Galaxy Force, After Burnet, Thunder Blade, y otros. Mandar lista. Felix A. Velazquez Salas. Ramón Menendez Pidal, 3ºb nº 6. San Lucar de Barrameda 11540 Cádiz.

Me gustaría contactar con usuarios de PC 5 1/4 para cambiar, comprar y vender todo tipo de juegos (originales), tendré unos 50. LLamar al (954) 34 79 52.

Vendo ordenador MSX Canon V-20, monitor verde BMC12, casette Sanyo, 50 juegos, joystick, revistas, manuales, libros y cables. Todo en perfecto estado por 30.000.-pts. Llamar a Jesús Bonoso Moreno. Tfno: (953) 22 44 56. Jaen.

ARAGON

A través del espejo. Primer fanzine independiente sobre Rol y Mundos Fantásticos. La aventura avanza, no te quedes atrás. Un mundo mágico por 200 pts. Pídelo contra rembolso o infórmate ¡ya!. C/ Herrerin, 1-4ºIzq. Zaragoza 50002. José Enrique García.

BALEARES

Nuevo BBS gratuito, 1200 Baudios. 8N1. Humor y programas de dominio público. (971) 37 81 70. ¡Conecta! 24 horas al día.

CANARIAS

Vendo Amstrad CPC 6128 monitor en color. Incluyo manuales, revistas, cassete, Gun-stick, joystick y más de 250 juegos en cinta y disco. Precio a convenir. Interesados llamar al (922) 24 14 09. Preguntar por Agustín.

Vendo Amstrad 6128K, monitor en color, cable para casette. disquetera, 64 juegos y manual en castellano. Interesados llamar al 26 30 77. La Laguna.

CANTABRIA

Estoy interesado en intercambiar programas y experiencias para Amiga 500. Interesados mandar lista a: Luis F. Montero Pachon. Julián Ceballos, 33-1ºA esc iz. 39300 Torrelavega. Cantabria. Prometo contestar a todos.

CASTILLA-LA MANCHA

Cambio o vendo todo tipo de programas para Amstrad PCW 8256. Interesados escribir a: Angel Lucas-Torres. Calvario. 1. Campo de Criptana. Ciudad Real.

CASTILLA-LEON

Desearía contactar con usuarios del PCW 8256 para intercambiar ideas y programas. Rosa Rodríguez. Plaza Angel, 2-1ºd 37001 Salamanca.

Vendo Amstrad 6218 con disco y fósforo verde con programas de utilidades, juegos educativos, en total 10 discos. Por 30.000.-pts Tfno: (983) 31 19 38.

Compro, vendo, cambio juegos y utilidades para CPC. En especial utilidades, escribe a Fco. J. Mora Pascual. El rodo, 41 09190 Villatoro Burgos. También compro libros, fotocopias.

Cambio todo tipo de programas y juegos originales para PC 5 1/4 compatibles. Mandar lista a David Diez. C/ Pedro Fdez Valladares, 10 24800 Cistierna. León.

CATALUÑA

Cambio 100 juegos originales para CPC 464 por una unidad de disco 5 1/4 para Amiga 500, en buen estado. Gustavo Moreno Fernández. La Creu, 14. San Andrés de la Barca. Barcelona. Tfno: 653 39 29

Compro o cambio por juegos el programa de Autoedición "Stop Press & Utilites". Tfno (93) 668 41 75, de 14 a 22 h. Preguntar por Rodrigo. Pintor Fortuny, 22 08750 Molins del Rey. Barcelona.

Vendo, Amstrad CPC 464 color más 90 juegos originales + monitor, por sólo 50.000.-pts. Llamar al Tfno: 336 78 23 y preguntar por Luis.

Compro unidad de disco o ampliación de memoria para el Amstrad CPC 464. Precio a convenir. Interesados llamar al 211 59 76. 10 noche en adelante. José.

EXTREMADURA

Vendo juegos originales desde 250.-Pts. (mando lista). Ensamblador DEVPAC, 6.000 Pts. Lápiz óptico, 5.000 Pts, y otras utilidades, todo para CPC (casset). También vendo impresora DMP-3000, compatible PC y CPC, precio a convenir. Todo está en buen estado. Manuel Benito García. Gta. de la Iglesia, 10 10910. Malpartida de Cáceres. Tfno: (927) 27 52 44. Cáceres.

GALICIA

Desearía cambiar comprar o vender juegos, demos, utilidades, así como intercambiar cualquier tipo de información sobre el Atari St. Tfno: (986) 50 46 25. Luis.

Vendo, compro y cambio todo tipo de juegos y programas para Atari St. Tfno: (986) 50 46 25. Luis.

MADRID

Vendo CPC 464 color con convertidor + 200 juegos + libro de Basic + varios programas. Todo en perfecto estado. Precio a convenir. Francisco Javier Lamuela. Vía Complutense, 22-2ºF. Alcalá de Henares. Máxima seriedad.

Interesados en contactar con un usuario de amiga 500 para intercambio de todo tipo de cosas. Escribir: Luis Navalpotro Herrero. Ocaña, 49-4º10 28047 Madrid.

Se vende Amstrad PCW 8256, manuales, y programas profesionales, 10 juegos, joystick con interface, archivador de disketes, cinta de impresora nueva, 2 libros. 50.000.- pts. Tfno: 891 33 58

Vendo Amstrad 464 color perfecto estado. Regalo lote valorado 25.000 (juegos, revistas, curso basic, libros, etc). Todo por 50.000-pts. Llamar Francisco. Tardes. Tfno: 269 75 77.

Vendo CPC 464 en perfecto estado, monitor color regalo libros, joysticks y 20 juegos, fundas y filtro. También vendo juegos en cassette últimas novedades. Vendo también Multiface II y Gunstick. Tfnos: 243 00 80. Alberto.

¡Urgente! por cambio de ordenador, vendo Amstrad 6128 fósforo verde con unos 100 juegos en disco CP/M+, fundas para teclado y monitor, 1 joysticks y manual, todo por 40.000.-pts. Llamar mañanas al 465 72 26. Félix

¡Atención!, si ya estás harto de buscar esa aventura que tanto te gustaría tener y deseas conseguirla a un precio de risa para CPC cinta, no lo dudes y ponte en contacto con El Duende Mágico. Tfno: (91) 888 96 79.

PC Games Club-menudos juegos. Ofertas especiales a socios. Cambiamos juegos y utilidades. Hazte socio, todos originales. Concurso de programación. Pide listas de juegos y socios. Sólo Madrid. Llama al 316 76 35. Pedro.

MURCIA

Vendo CPC 464 con monitor fósforo verde, modulador TV, manuales y 25 juegos. Valor real: 70.000.-pts, lo vendo por 35.000 + gastos de transporte. Urge. También lote juegos originales 20 x 900 pts. Tfno: (968) 78 23 18. Av. Asunción, 79. Jumilla.

PAIS VASCO

Vendo, compro e intercambio programas para PC compatibles, Spectrum y Atari 2600. Sólo originales. Ultimas novedades, utilidades, juegos, etc. Pedir lista a: Box 232. Hondarribia 20280 Guipúzcoa.

VALENCIA

Desearía cambiar todo tipo de programas para PC discos 3 1/2, originales. Escribir a: Luis Marco Giménez. C/ Diputación, 5-8 46460 Silla. Valencia.

Atención acaba de nacer el Club Megaface y busca dos socios. Cambiamos y vendemos programas para Amiga 500 y 2000. Interesados escribir a: José Angel Talavera Martinez. Islas Canarias, 36 Valencia. Máxima seriedad. Solamente originales.

Vendo juegos originales de Commodore Amiga. Ultimas novedades importados de Inglaterra. Quiero contactar con gente que tenga la consola Sega Megadrive para hacer club, intercambiar juegos,..Ultimas novedades. Tfno: (96) 363 05 33

Cambio 55 juegos originales en cinta para Amstrad, por unidad de disco de 3" con cable de conexión al ordenador. Escribir a Manuel J. Tejuelo Martínez. Arzobispo, 5-2 03300 Orihuela. Madarme utilidad de cambio por juegos.

SISTEMA PARA EL MANTENIMIENTO DE ORDENADOR

TODO LO QUE NECESITA PARA ACABAR CON LA SUCIEDAD DE SU ORDENADOR Y MANTENER SU EQUIPO LIMPIO Y SEGURO

Es sorprendente como confirma cualquier técnico de mantenimiento, que muchas llamadas se deben simplemente a que el equipo esta sucio.

Por causa de las cargas estaticas las oficinas modernas acumulan polvo y suciedad, que en ocasiones no se aprecia a la vista, pero pueden afectar a los equipos delicados. Y lo peor es que si se intentan usar métodos convencionales de limpieza, es muy probable que, además de no servir para nada, provoquen un daño irreparable. El kit de limpieza multiuso BiD ha sido diseño especialmente para ofrecer una forma sencilla, segura y efectivade limpiar todo y ahorrar tiempo y llamadas al servicio de reparaciones. Todo ello guardado en una atractiva caja pará que sea más comodo y compacto.

Sirve para limpiar unidades de diskettes, teclados, limpiar pantallas, ratones, impresoras.

El Kit se compone de un diskette de limpieza una brocha de aire, un liquido de limpieza de cabezas de disco, un spray con liquido de limpieza para monitores.

Sistema para unidades de 5"1/4 Ref.: CS-45
P.V.P: 4.500 Ptas.
Kit para unidades de 3 " 1/2 Ref.: CS43
P.V.P: 4.500 Ptas



El Kit incluye todo lo que se necesita acabar con la suciedad en el ordenador

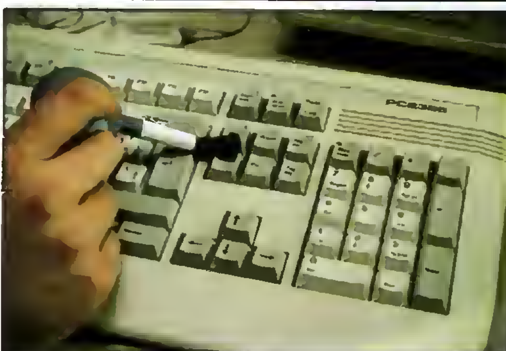


El disco-limpiador se rocia con la solución no abrasiva que permite limpiar las cabezas sin desgastarlas.



Las pantallas, por su carga estática atraen polvo y suciedad.





La ceniza y el polvo en los teclados puede originar problemas de contacto en las teclas.



El disco de limpieza será de 3"1/2 ó 5"1/4 según el sistema adquirido.

PEDIDOS POR TELEFONO (91) 319 80 37

ELVIRA
ACCOLADE
TM
ACCOLADE
LA AVENTURA FANTASTICA
SYSTEM 4

